

SCEGLI LA TUA AVVENTURA



15

**L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 21 POSSIBILI FINALI**

VAMPIRO EXPRESS

di **TONY KOLTZ**

illustrazioni di **DOUG JAMIESON**



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

di **TONY KOLTZ**

VAMPIRO EXPRESS

illustrazioni di **DOUG JAMIESON**



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER

Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.

Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.

Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc.
con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Doug Jamieson

© 1984 Metabooks, Inc. and Ganesh, Inc.
© 1984 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano,
per l'edizione italiana

Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *Vampire Express*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione giugno 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30575-4

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso vivrai stando alla guida del *Vampiro Express*, per dare la caccia appunto ai vampiri, i misteriosi e sfuggenti esseri della notte sempre assetati di sangue. Di quando in quando ti sarà chiesto di prendere delle decisioni e di fare delle scelte, alcune delle quali potranno essere molto pericolose.

Ciò che accadrà sarà appunto il risultato delle tue scelte, e ne sarai tu solo il diretto responsabile, in quanto sarai tu solo a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Una volta presa la decisione, segui le istruzioni che ti vengono date... e stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non potrai tornare indietro; quindi, prima di fare ciascuna mossa, pensaci bene! Potresti finire vittima dei vampiri... o potresti metter fine una volta per tutte alle loro terribili imprese.



Sei su un vecchio treno a vapore che attraversa i Carpazi, in viaggio per raggiungere tuo zio Andrew. In tutto il mondo non c'è un posto più strettamente connesso con i vampiri di queste montagne, e non c'è nessuno che sappia più cose su quegli esseri mostruosi di tuo zio. Lui ritiene che tu ormai sia abbastanza grande da partecipare a una delle sue spedizioni, con l'obiettivo di provare definitivamente che i vampiri esistono davvero.

Con te viaggiano altri due componenti della spedizione: Nina, una ragazza bionda che ha circa la tua età, e la zia, la signora West, una donna grande e grossa sulla sessantina che porta una pesante collana d'oro, da cui pende un enorme gioiello di un rosso scintillante.

Mentre il treno sferraglia lentamente lungo ripide salite e stretti tornanti, rileggi l'ultimo paragrafo della lettera di tuo zio:

La signora West è in possesso da generazioni di un quadro e un gioiello che si dice abbiano poteri straordinari. Se riusciremo a sfruttare tali poteri, dovrebbero portarci dai vampiri; ma se dovessero cadere in mani sbagliate saremmo tutti in grave pericolo. Proteggi queste armi preziose e le loro proprietarie. Comunque gli zingari hanno un debito di riconoscenza verso di me e, in caso di bisogno, saranno pronti a aiutarti. Sii prudente,

zio Andrew.

Adesso nevicata e il treno avanza sempre più lentamente. A mano a mano che aumenta l'o-

scurità, il fuoco misterioso del gioiello della signora West sembra farsi più vivo. A un tratto la donna balza in piedi, gridando e stringendo convulsamente il ciondolo:

– Il quadro è in pericolo! Mi sta chiamando!

– Oh, zia, andiamo! – replica Nina. – Non penserai davvero che un quadro possa parlare!

– L'ho udito distintamente, proprio come la tua voce – insiste la donna. – Comunque, devo assicurarmi che sia al suo posto.

La donna apre la porta dello scompartimento e corre verso il carro bagagli. Passano quindici minuti e Nina comincia a preoccuparsi.

– Vado a cercarla – decide finalmente, dopo che è già passata una mezz'ora. – Tu resta qui, nel caso che lei torni.

Si allontana lungo il corridoio, ma torna quasi subito, trafelata e più in ansia di prima:

– Mia zia è sparita! Non è da nessuna parte!

– Andiamo a cercarla insieme – ti offri. – Da che parte cominciamo?

– Potremmo tornare nel bagagliaio e cercare là qualche traccia – riflette lei – oppure chiedere agli altri passeggeri se l'hanno vista. Però io sono troppo preoccupata per poter ragionare lucidamente: decidi tu!

**Se preferisci ispezionare il bagagliaio,
continua a pagina 4.**

**Se vuoi interrogare gli altri passeggeri,
salta a pagina 30.**

A mezzanotte, quando finisce il tuo turno di guardia, vai a svegliare Nina e le riferisci del piccolo uomo deforme.

– Potrebbe essersi trattato di una spia o anche di una trappola – commenta Nanosh. – Forse i vampiri stavano tentando di separarci. O forse l'ometto voleva davvero mostrarci la via per entrare nel castello.

Nanosh sta ancora considerando le diverse possibilità, quando cadi nel sonno.

Risate! Mostruose, agghiaccianti risate! Stai sognando?... Qualcuno ti scuote per una spalla.

– Non toccatemi! – gridi.

– Sveglia, dormiglione, è quasi l'alba! – riconosci la voce dello zio Andrew. – Ho trovato il modo di aprire il cancello e ho già tolto il quadro dalla custodia. Dobbiamo portarlo subito dentro, così potremo attaccare quei mostri allo spuntare del giorno, quando sono più vulnerabili. Presto, attraversiamo il cancello!

Andrew si tiene il quadro davanti come uno scudo, e tu e Nanosh lo seguite da vicino. Oltre il muro c'è un piccolo cortile, in fondo al quale si alza la torre. Lungo la parete esterna della torre sale una scala di pietra, fino a una porta, a metà circa della sua altezza. A un tratto la porta si apre e, nell'improvvisa luce sulla soglia, si stagliano le figure di un uomo e di una donna in abito da sera. La donna porta al collo il gioiello della signora West, che brilla di una fantastica luce rossa.

Il bagagliaio è tetro e maleodorante. Il vagone, che sembra non essere stato pulito da anni, è illuminato da un'unica lampadina spoglia. Nina comincia a frugare tra vecchie casse e valigie polverose, mentre tu cerchi delle impronte sul sudicio pavimento. Della signora West non c'è traccia: si direbbe che sia scomparsa nel nulla.

Stai per rinunciare alla ricerca, quando Nina ti chiama. Ti fai strada in mezzo al caos dei bagagli e la trovi china su una strana scatola di legno.

– Il quadro è dentro questa custodia – ti dice. – Almeno adesso sappiamo che è al sicuro.

Osservando con maggior attenzione, ti accorgi che sull'intera superficie della custodia sono intagliate figure bizzarre: occhi, orecchi, bocche, mani, con un effetto inquietante.



– Dove hai preso questo affare? – domandi alla tua compagna. – Hai idea di che cosa significhino le figure e di cosa abbiano a che fare con il quadro?

– Tutto ciò che so è che questa custodia mi è stata data da una mia zia, prima che morisse – risponde la ragazza. – Lei l'aveva avuta a sua volta da una parente che viveva in Australia, e che le aveva detto che apparteneva alla nostra famiglia si può dire da sempre. Che io sappia il quadro non è mai stato tirato fuori dalla sua custodia, che si apre mediante delle chiusure segrete nascoste dagli intagli. Quella mia zia mi ha insegnato come si fa per aprirla, però io non ho ancora mai visto il quadro.

– Forse dovremmo guardarlo adesso – dici.

– Non saprei – esita Nina. – Dobbiamo proprio?

– Il quadro – le spieghi, mostrandole la lettera di tuo zio – potrebbe aiutarci a ritrovare la signora West.

– E se fosse pericoloso? – obietta lei. – Forse sarebbe meglio, come suggerisce il professore, cercare degli zingari che possano aiutarci.

Se ritieni che sia meglio aprire subito la custodia, continua alla pagina seguente.

Se preferisci consultare prima gli zingari, salta a pagina 50.

Una volta che hai deciso che è meglio aprire subito la custodia, Nina sembra perdere ogni timore, anzi dimostra una strana urgenza di mettere allo scoperto il dipinto. Le sue mani corrono rapide e sicure sugli intagli, sfiorando un occhio, tirando un dito, girando un orecchio, e a un tratto su un lato della custodia si apre una fessura e Nina balza indietro, con un brivido.

— Il quadro... — balbetta. — Voleva essere liberato... e aveva fretta!

— Pensi che sappia che abbiamo bisogno di aiuto? — le chiedi, speranzosamente.

— Non lo so — risponde lei. — So soltanto che voleva essere liberato dalla custodia.

La custodia si schiude lentamente sui suoi cardini invisibili, come una conchiglia, e mostra l'antichissimo quadro che racchiude: raffigura un uomo affascinante e una donna splendida, abbigliati in modo antiquato. Sul tavolino di legno, in mezzo a loro, è posata una candela accesa, la cui fiammella incerta getta sui loro volti una luce misteriosa. Attraverso la finestra aperta, alle loro spalle, si scorge la luna piena. L'uomo e la donna si direbbero senza età: la loro carne sembra vera e nei loro occhi brilla la stessa luce che hai scorto nel gioiello della signora West. Hai l'impressione che ti fissino con una terribile, insaziabile fame, e ti senti come ipnotizzato dai loro occhi.

Quando riesci a distogliere lo sguardo, ti accorgi che il quadro si sta muovendo! Si protende in avanti, come un leopardo pronto a balzare sulla preda... Poi senti che la porta del bagagliaio si sta aprendo alle tue spalle.



Continua a pagina 44.

Nina ha raggiunto la custodia e le sue mani volano sulle figure intagliate con una velocità incredibile, quasi soprannaturale. Non appena la custodia è aperta, il quadro balza da solo fra le braccia della ragazza. Nello stesso istante un grido acutissimo lacera l'aria: è Carmilla. Ti lascia andare e si porta alla gola le lunghe mani adunche, con un rantolo convulso.

Anche il conte Zoltan si è fermato di colpo e boccheggia come un uomo che sta per affogare, annaspando disperatamente. Indietreggia barcollando, nel tentativo di allontanarsi dal quadro, poi stramazza al suolo.

Guardi di nuovo Carmilla. Giace a terra immobile, e il suo viso e le sue mani cominciano a ammorbidirsi, a perdere la loro forma... Si sta sciogliendo come neve al sole! Tu e Nina restate a guardare allibiti, finché dei due vampiri non rimangono altro che delle chiazze oleose sul pavimento.

Nina spiega al controllore che la zia è andata nel bagaglio per dare un'occhiata al quadro, ma non è più tornata indietro.

– Sono andata a cercarla – aggiunge – ma si direbbe che sia svanita nel nulla!

– Succede spesso su questo treno – mormora il ferroviere, scuotendo la testa. – Non capisco perché la gente continua a salirci.

– C'è qualche posto dove potrebbe essere andata? – gli chiedi.

– Non saprei. Cercate pure dappertutto, se volete, a eccezione della carrozza privata del conte Zoltan e della contessa Carmilla – dice l'uomo, abbassando la voce, come spaventato dalle sue stesse parole. – Là è rigorosamente vietato entrare. Comunque, adesso cominciate a capire perché sono ben pochi coloro che si avventurano tra queste montagne?

– Tutto ciò che ho capito – dici, a Nina – è che il controllore non vuole o non può darci alcun aiuto.

– E adesso che facciamo? – Nina ti fissa, aspettando che tu prenda una decisione.

**Se vuoi chiedere aiuto ai due uomini,
continua a pagina 11.**

**Se decidi di andare a parlare con gli zingari,
salta a pagina 50.**

**Se decidi di bussare alla porta del conte,
prosegui a pagina 16.**

La botola si apre con facilità. Sbirciando dentro, vedi la camera da letto di una donna; ma dove dovrebbe esserci il letto, c'è una bara! Pesanti tendaggi ricoprono una parete per intero, schermando la camera dal minimo raggio di sole, e su un tavolino arde una lampada a olio. La stanza sembra vuota, per cui ti lasci cadere sul pavimento, seguito da Nina e dal professor Hartz.

Chiunque viva qui, non deve essere una persona particolarmente pulita. Anche se nella stanza non manca un armadio, sul pavimento sono ammucchiati diversi abiti lunghi. Per pura curiosità apri lo sportello dell'armadio... e vi trovi dentro la signora West, legata e imbavagliata.

Appena l'avete liberata, la signora West si erge in tutta la sua statura e batte un piede in terra, come un generale che voglia richiamare l'attenzione dei suoi soldati.

Forse i due uomini sanno qualcosa che il controllore ignora. Quando entrate nel loro scompartimento, quello con gli abiti sgargianti alza gli occhi dalle carte da gioco e vi sorride. Il suo mazzo di carte è decisamente insolito, con delle stranissime figure.

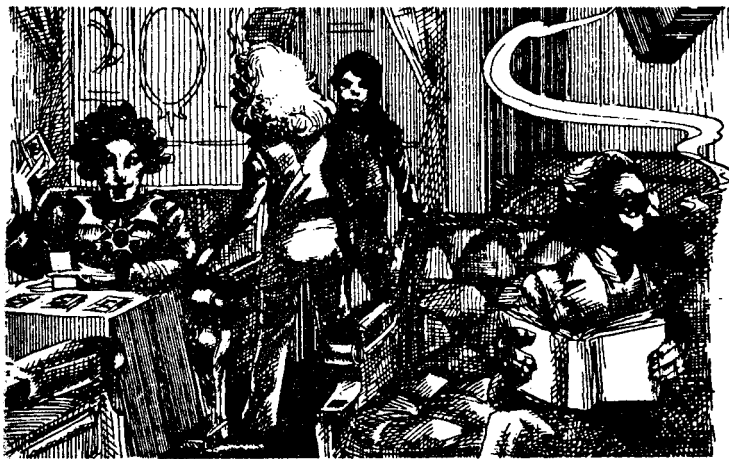
— Mi chiamo Phaino — si presenta — e questo è il professor Hartz.

Il professore ostenta di ignorarvi e continua a leggere un vecchio libro rilegato in pelle, intitolato *I segreti dell'occulto, volume VII*.

Quando raccontate della scomparsa della signora West, il professore non sembra minimamente interessato al vostro problema, e guarda fuori dal finestrino continuando a fumare tranquillamente la sua pipa. Phaino, invece, sembra molto eccitato dalla vostra storia.

— Forse potrei esservi utile — dice.

Le sue carte svaniscono di colpo. Al loro po-



sto comparire un grande disco d'oro con piccole incisioni di animali, stelle e lune.

– Dove sono andate le carte? – ti stupisci.

– Da qualche parte. Da nessuna parte – risponde lui, con un'alzata di spalle. – Vedi, io sono un creatore di sogni e di illusioni: quello che alcuni chiamano un mago.

Nelle sue mani appare una colomba, che svola nello scompartimento, poi va a posarsi sul polso di Phaino e scompare.

– Trucchetti da quattro soldi – sghignazza il professore, sprezzantemente. – Giochi per impressionare i bambini. Perché mai Andrew mi ha impegnato con questo insulso prestigiatore?

– Mago, intendeva dire – corregge Phaino.

Voi osservate, sconcertati, le scintille che sprizzano intorno ogni volta che batte le mani.

Chiedi al professore se parlando di Andrew si riferiva a tuo zio.

– Naturale – replica lui, seccamente. – Può esserci un altro Andrew, tra queste maledette montagne? Ha chiesto a me e a questo ridicolo ometto di unirvi alla sua spedizione. Il mago dice di credere all'esistenza di quegli esseri, ma io dimostrerò, una volta per tutte, che non è vero.

Con questa dichiarazione si alza e esce nel corridoio.

Dall'altra parte della parete giunge una voce di donna, così fredda che potrebbe far gelare un vulcano in eruzione:

– Bela! Con chi stai parlando, brutto mostri-ciattolo?

– Con me stesso – grida Bela, di rimando, poi abbassa la voce fino a ridurla a un sussurro.

– La contessa è sempre sospettosa e mi rende la vita difficile! Dovrei dirle che siete qui, ma stavolta la lascerò a soffrire la fame, e se lo sarà meritato! Credo che vi spedirò.

Si accovaccia ai piedi del suo letto, scaraventa stracci a destra e a sinistra, poi solleva una tavola del pavimento e tira fuori un grosso libro, intitolato *Stregoneria per principianti*.

– Loro non sanno nulla di spedizioni – dice, con aperta malizia. – Naturalmente, prima d'ora non ho mai spedito degli umani: *loro* sono sempre talmente affamati! Però mi sono esercitato parecchio a spedire animali.

– Spedire! – esclama il professor Hartz. – Di che cosa stai parlando?

– Ssst! La farai venire qui e allora sì che sarai nei guai! Ora, ditemi dove volete andare – aggiunge, sfogliando le pagine polverose – e cercherò di mandarvici. Ma scegliete un posto facile: la stregoneria non è una faccenda delle più semplici e potreste finire dove meno vi aspettate.

La lampada più vicina è appesa a un braccio infisso nella parete. La raggiungi furtivamente, mentre Nina e sua zia aprono la custodia. Nina appoggia il quadro contro la parete, e il conte e la contessa si avvicinano per osservarlo (fatto del tutto naturale, dato che si tratta di un loro ritratto eseguito molti, molti anni fa) e si chinano in avanti, spingendo da parte Nina e sua zia, per esaminarne ogni dettaglio.

– Come eravamo giovani e spensierati, allora! – sospira nostalgicamente la contessa.

– Ero brillante e impetuoso come un pugnale, non trovi? – si vanta il conte.

– Lo sei ancora, amore mio – la moglie gli sorride teneramente.

– Già – bofonchia la signora West – però un pugnale insanguinato!

– Su, su, signora, non sia così acida – ridacchia il conte.

Appena i vampiri riportano la loro attenzione sul ritratto, sganci la lampada e la lanci ai loro piedi. Come speravi, la boccia va in pezzi e il kerosene si sparge sul pavimento.

– Al fuoco! Al fuoco! – urlano i vampiri.

Infatti il kerosene si è incendiato. Sganci e lanci una seconda lampada. Le fiamme si alzano divorando il legno vecchio e secco dello scompartimento. Il professore rovescia con un calcio la stufa a legna e i ciocchi ardenti rotolano sul pavimento. I vampiri ringhiano e ululano come lupi inferociti, ma ormai le fiamme hanno creato una barriera che li separa da voi quattro.

– Presto, andiamo! – gridi, correndo a metterti in salvo nell'altra carrozza.



Continua a pagina 23.

Bussi alla porta della carrozza del conte Zoltan, ma nessuno risponde. Bussi più forte e stavolta la porta si dischiude. Davanti a voi c'è un nano grasso e deforme, dal viso repellente.

– Andate via! – grugnisce.

– Stiamo cercando mia zia, la signora West – spiega Nina, cortesemente. – Per caso...

– Andatevene! – la interrompe lui. – Andatevene, o ve ne pentirete!



Bela cantilena delle parole in una lingua che non hai mai udito: *Grotchik Bela spavivi joi; Boska neer, Lola feer, Andra seer!*

E in meno tempo di quello che occorre per cambiare canale alla TV, ti ritrovi sulla spiaggia di un'incantevole e lussureggiante isola tropicale. Alla tua destra c'è Nina, con gli occhi sgranati per lo stupore; alla tua sinistra c'è il professor Hartz, che si guarda intorno sorpreso e incredulo. A pochi metri da voi la signora West, legata e imbavagliata, si dibatte e mugugna freneticamente, e Nina corre a liberarla.

Ma la sorpresa più grossa di tutte sta uscendo dall'acqua blu della laguna: è lo zio Andrew, grondante e terribilmente a disagio nei suoi pesanti abiti invernali.

– Sono felice di vedervi – dice, quando finalmente vi raggiunge – ma si può sapere che cosa sta succedendo?

Cerchi di spiegargli dei vampiri, di Bela e delle sue stregonerie.

– Ma ancora non so come siamo arrivati qui – concludi.

– Anche se ogni cellula del mio corpo si ribella a ciò – dice il professore – credo che sia veramente stregoneria.

– Non può trattarsi d'altro – annuisce zio Andrew. – Comunque, di qualsiasi cosa si tratti, cerchiamo di prenderla per il verso giusto, visto che temo che dovremo restare qui a lungo. Ultimamente avete letto *Robinson Crusoe*? – aggiunge, rivolgendosi a te e a Nina.

Non vuoi essere ipnotizzato e rifiuti con energia la proposta di Phaino, che scuote la testa e mette via il disco.

— Ma, caro — replica — volevo soltanto essere di aiuto. Nel sonno, sareste arrivati a destinazione sani e salvi.

— Ma mia zia? — chiede Nina, risvegliandosi.

— Ci stavo arrivando — l'espressione di Phaino è preoccupata. — Visto che non viaggerete per la strada sicura del sonno e dei sogni, dovreste percorrere l'altra strada.

— Quale altra strada? — domandi.

— Quella del terrore... o peggio! Alla fine potresti trovare tua zia — dice a Nina — e lei potrebbe anche essere salva...

Uno scoiattolo fa capolino dal colletto del prestigiatore, si guarda intorno e scompare. Il mago scatta in piedi, pieno di entusiasmo.

— Intanto, dobbiamo prepararci con cura — riprende. — Ho appena inventato una trappola per vampiri, ma non ho ancora avuto l'occasione di sperimentarla.

Prende dalla reticella la sua valigia e ne tira fuori parecchi pacchi dalle forme strane; poi vi dice di seguirlo nel bagagliaio, dove apre i pacchi, che contengono grossi specchi. Mentre prepara la trappola, vi illustra la sua teoria:

— Il congegno è una combinazione di specchi e di laser rossi, verdi e blu. Alla luce normale i vampiri non si riflettono negli specchi e non fanno ombra; però quella del laser non è una luce normale. Per catturare i vampiri mi basterebbe catturare il loro riflesso. Quindi, disporrò gli specchi l'uno di fronte all'altro, e farò arrivare di lato la luce del laser. Non dovre-

mo fare altro che attirare i vampiri in mezzo agli specchi, e li avremo in pugno!

Improvvisamente senti correre qualcuno.

– Aiuto! – grida la signora West, precipitandosi dentro il bagagliaio. – Sono stata catturata dai vampiri. Sono riuscita a scappare, ma mi stanno inseguendo!



Continua a pagina 98.

Quando arrivate in stazione sta nevicando fitto, ma a nessuno di voi dispiace scendere dal treno. Trovi un telefono e, dopo diversi tentativi, riesci a parlare con tuo zio, che ti dice di aspettarlo, con il quadro, alla locanda di un paese vicino.

Il mattino dopo non nevica più ed è tornato a splendere il sole, ma la temperatura rimane sotto lo zero. Nel pomeriggio arriva Andrew, a cavallo, guidando dei cavalli per ciascuno di voi e un altro carico di provviste e attrezzi.

L'ultima volta che lo hai visto, tuo zio era ben rasato. Adesso ha una cespugliosa barba argentea, ma per il resto è esattamente come lo ricordavi: basso e grassoccio, con la faccia rubizza e una frangetta bianca intorno alla testa pelata. Il suo atteggiamento è scherzoso e amichevole, ma il suo sguardo è d'acciaio. Appena sceso di sella fissa i suoi occhi forti e penetranti su Nina.

— Faremo tutto il possibile per ritrovare tua zia — le promette — e sono certo che presto avremo la prova dell'esistenza dei vampiri.

Alcuni minuti dopo siete tutt'e quattro a cavallo, risalendo in fila indiana un sentiero di montagna pericolosamente stretto e ripido. Più tardi, attraversando una vallata boscosa, udite alle vostre spalle ringhi e ululati sinistri. Vi girate indietro e scorgete balzare fra gli alberi dozzine di sagome grige.

Correte tutt'e tre al bagagliaio. Anche se la luce è poca e il vagone è un disastro, sporco e disordinato, non avete difficoltà a trovare la scatola di legno che custodisce il ritratto: non passa certo inosservata, con i suoi intagli strani e intricati raffiguranti mani, occhi, orecchi e bocche.

Scortati da Nanosh, tu e Nina portate il quadro nello scompartimento degli zingari. Vedendovi tornare, Lyuba tira un sospiro di sollievo.

– Attaccata a questo treno c'è una carrozza privata che appartiene al conte Zoltan e alla contessa Carmilla – vi dice. – Se aveste aperto la custodia, vi sareste trovati davanti un loro ritratto dipinto secoli fa, quando erano giovani e mortali. Ora sono immortali creature della telebre!

– Vampiri! – esclama Nanosh.

– Il quadro può liberare forze capaci di distruggerli – continua Lyuba – però non possiamo usarlo qui, dove i vampiri sono potenti. Dobbiamo raggiungere il nostro campo e metterci in comunicazione con gli Antichi. Loro ci diranno cosa fare.

– E mia zia? – domanda Nina.

– E il gioiello? – aggiungi tu. – Zio Andrew ha detto che anche quello è molto potente.

– Del gioiello non so nulla – risponde Lyuba – ma interrogherò gli Antichi anche su questo. Ora prepariamoci, presto: scenderemo alla prossima fermata.

I due vampiri sono entusiasti della maggiore intensità della luce e si lanciano in un valzer vorticoso. Mentre ballano, ti ritrovi a guardare il conte e per un attimo incontri il nero vuoto del suo sguardo mortale che ti ordina di non muoverti. Quando i suoi occhi lasciano i tuoi, sei completamente paralizzato.

Dalla custodia del quadro esce un grido di dolore, ma questo fa ballare i vampiri con energia ancora maggiore.

— Perché non ci procurate un po' di musica? — vi chiede Zoltan. — Non siamo forse amici?

— Non importa — sorride Carmilla. — Anche senza musica, mi sto divertendo immensamente. Questi laser sono come un bagno benefico!

Il dipinto grida ancora ed è un grido definitivo di sconfitta. Quasi in risposta, dalla gola di Nina esce un singhiozzo, ma la ragazza, come te, non può muoversi né parlare.

La lampadina del bagagliaio si spegne. I laser svaniscono. Ma l'oscurità dura solo pochi secondi, poi si accende una nuova luce: un bagliore rosso-sangue proveniente da sotto una pila di cartoni, vivo e palpitante come un cuore pulsante.

— Finalmente! — esclama Zoltan, facendo volteggiare il mantello. — Ecco dove è nascosto il nostro gioiello, la preziosa Pietra di Sangue! Dopo tanti secoli è tornata a noi! Per questo dono inestimabile — si rivolge a voi, sorridendo con un ghigno orribile — sarete compensati in maniera degna: vi permetteremo di unirvi alla schiera dei non morti!

Qualche istante dopo siete tutt'e quattro nella carrozza passeggeri. Nina accompagna sua zia nel vostro scompartimento, mentre tu e il professor Hartz staccate la carrozza del conte Zoltan dal resto del convoglio. Appena in tempo! Mentre il treno si allontana sferragliando, il vagone viene inghiottito da una enorme sfera di fuoco. L'esplosione che segue è così formidabile da far quasi deragliare il treno.

Quando il treno smette di vibrare ti guardi indietro un'ultima volta, ma non vedi altro che un cratere. Della carrozza del conte non è rimasta alcuna traccia, neppure del fumo.

— Così è finita — dici al professore. — Nemmeno dei vampiri avrebbero potuto sopravvivere a una esplosione del genere.

— Vampiri? — ribatte lui. — Credi ancora che quei due fossero vampiri?

— Sì, ne sono assolutamente convinto — ribadisci, fermamente.

Il professor Hartz sbuffa, poi, per la prima volta da quando lo conosci, sorride.

— Qualunque cosa fossero — commenta — non erano niente di buono, e oserei dire che senza di loro il mondo starà molto meglio!

F i n e

Inciti Nina a uscire in tutta fretta.

– Sì, ma... – esita lei.

– Niente ma! – insisti, tirandola per un braccio. – Andiamo a chiedere aiuto al macchinista.

Correte verso la porta del bagagliaio. I vampiri, presi come sono dalla danza, non si accorgono di voi, ma quando avete già raggiunto la porta Nina ti trattiene.

– Aspetta – ti dice. – Non possiamo lasciare qui il quadro: mi sta chiamando ancora!

– Non essere sciocca! – ribatti. – Quella voce è soltanto nella tua immaginazione.

– Non è vero – insiste lei. – Fidati di me, ti prego: andiamo dal quadro!

**Se trascini Nina verso la locomotiva,
prosegui a pagina 82.**

**Se accetti di tornare indietro,
passa a pagina 105.**

Lo scompartimento degli zingari è caldo e accogliente. Vi presentate, e gli zingari fanno altrettanto. Il giovane è Nanosh, un principe di quel popolo: indossa una sgargiante camicia verde dalle ampie maniche a sbuffo e porta legata intorno alla fronte una striscia di stoffa a righe verdi e blu. La vecchia si chiama Lyuba e ha una gonna a righe blu e oro, un morbido maglione rosso e uno scialle nero. Tra i suoi bellissimi capelli bianchi sono appuntati tre fiori azzurri. Tutto il suo aspetto esprime una grande saggezza e bontà d'animo.

Quando Nina racconta della scomparsa di sua zia, gli zingari non sembrano troppo interessati, ma appena nomini tuo zio Andrew i loro occhi si illuminano.

— Andrew — dice Nanosh — mi ha salvato la vita più di una volta. Qualunque cosa potremo fare per voi, non potrà mai bastare a ripagare il suo amore per noi!

— Sì, faremo tutto ciò che è in nostro potere per aiutarvi — afferma Lyuba, gravemente — ma questo treno non è sicuro: sento il male nell'aria! I vampiri sono vicini!

Nanosh riconosce al volo i due personaggi:

– Il conte Zoltan e la contessa Carmilla! – mormora, costernato.

– Benvenuti nella nostra dimora – dice il conte, beffardamente. – Immaginavamo che avreste tentato di affrontarci a quest'ora; ma non sapete che ormai il quadro non ha più alcun potere contro di noi? Mia moglie ha la Pietra di Sangue, il prezioso gioiello di cui siamo stati privati per tanti secoli, ed è l'unica cosa che possa proteggerci dal quadro. Per voi è finita, sciocchi mortali!

Andrew sembra tremare di paura, ma poi ti accorgi che è il quadro a scuoterlo.

– Presto! – vi dice affannosamente. – Venite a aiutarmi. Tenete il quadro più forte che potete.

Tu e Nanosh accorrete al suo fianco e afferrete la cornice. Il quadro sembra vivo e sgrop-pa come un cavallo imbizzarrito. Poi dalla sua superficie sprizzano lingue di fuoco colorate, circondandolo di una girandola di fulmini dorati, argentei, viola, verdi e azzurri, che saettano contro i vampiri. Ma il rosso bagliore della Pietra di Sangue non soltanto protegge i due come un campo di forza, ma ritorce i fulmini contro il quadro, quasi sopraffacendolo.

Riesci a spostare il tuo peso sull'altro piede e il gradino torna al suo posto, come un'altalena di pietra. Sei salvo, ma per quanto? Tiri un profondo respiro e vai avanti.

In cima alla scala c'è una porta che si affaccia su una lussuosa sala da pranzo illuminata da candele. Alle due estremità del lungo tavolo sono seduti il conte Zoltan e la contessa Carmilla. Sembra che aspettino un ospite, dato che è stato apparecchiato un altro posto.

– Le nostre congratulazioni – dice Carmilla, sorridendoti con grazia. – Sei il primo mortale sopravvissuto al Corridoio della Morte.

– Proprio così – conferma Zoltan, con una risatina divertita. – Ci crederesti? Tutti gli altri sono morti di paura. Ma ora accomodati.

– No, grazie – rifiuti. – Non ho fame.

– Peccato – sospira Carmilla. – Ti aspetta un così lungo viaggio!

– Tu sei abbastanza forte da essere sopravvissuto ai terrori del corridoio – dice Zoltan – e noi non distruggiamo le persone coraggiose; però non possiamo permetterti di ricordarti di noi.

Il conte si alza e posa una mano sopra la tua testa. La sala si rabbuia...

... E sei a casa tua, a guardare la TV. Sullo schermo, quattro cavalieri galoppoano lungo uno stretto sentiero che attraversa montagne sinistre. Presto giungono a un antico castello in rovina. Tu hai già visto quel castello. Ci sei già stato, ne sei sicuro! Ma quando? E come? Più ci pensi, più i ricordi ti sfuggono.

Quando raggiungete il cancello del castello diroccato, vi accorgete che è chiuso a chiave.

– Aprilo con la Stella di Luluvo – suggerisce Nanosh.

Il cristallo, appena lo punti, emana un suono puro e melodioso. Il cancello si spalanca, mostrandovi un piccolo cortile, in fondo al quale si erge una torre.

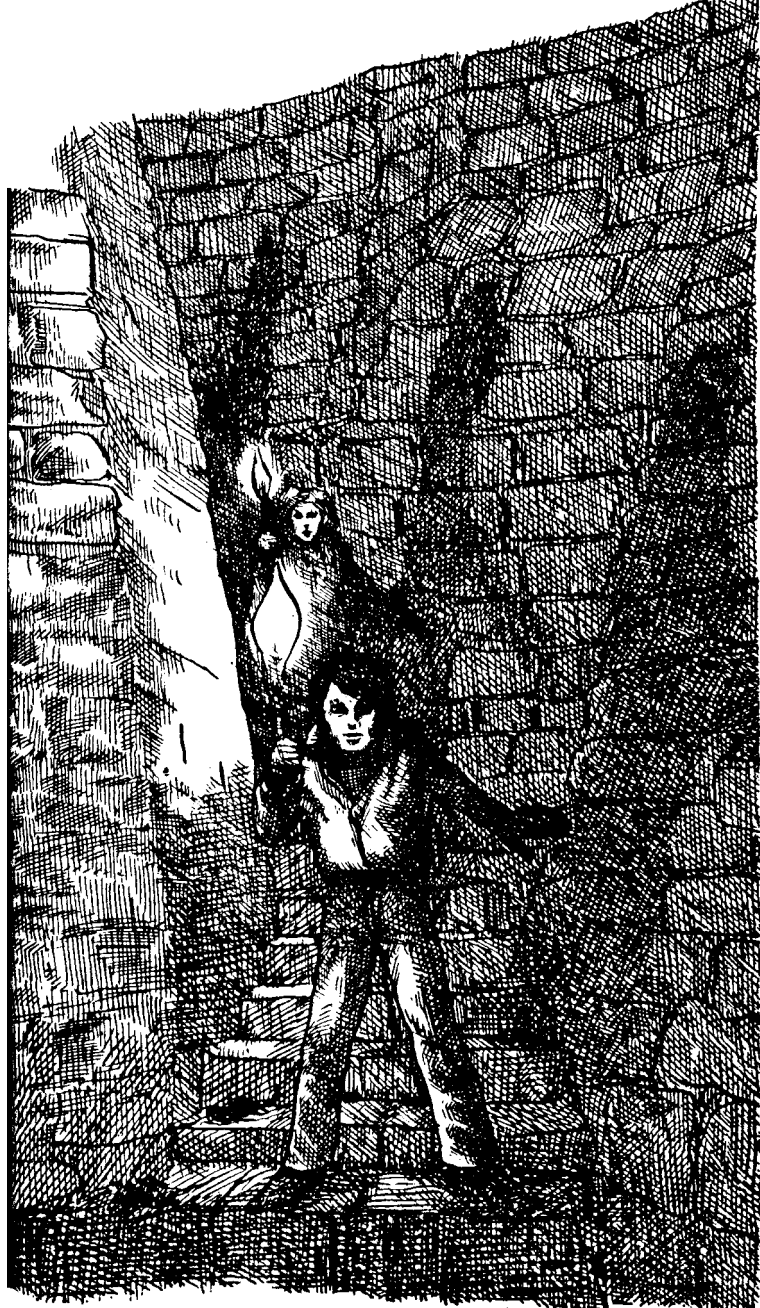
– Bene – dici, chiamando a raccolta il tuo coraggio – credo che faremo meglio a entrare.

– Secondo me – Nina ti trattiene – è il momento di togliere il quadro dalla sua custodia.

La ragazza posa la custodia a terra, delicatamente, e apre le serrature nascoste negli intagli. Si direbbe che il quadro, una volta scoperto, si animi e spinga Nina a una porta della torre, oltre la quale scende nell'oscurità una scala di pietra.

Tu, Nina e gli zingari accendete le torce e scendete con cautela lungo la vecchia scala pericolante. Arrivati in fondo, vi trovate in una grande caverna, scavata nella viva roccia della montagna. La caverna è vuota. Attraverso un'arcata passate in un tunnel buio e stretto. Nel tremulo chiarore delle torce le vostre ombre si muovono sinistramente.

Per chilometri, almeno così vi sembra, la galleria si addentra sempre più profondamente nelle viscere della montagna. Alla fine, entrate in un'altra stanza... una camera identica alla tua, nella tua casa!



Tu e Nina uscite nel corridoio e guardate da una parte e dall'altra. La signora West ha fatto in modo che vi venisse assegnato uno scompartimento abbastanza confortevole, ma il resto del treno sembra così decrepito che ti chiedi come faccia a stare insieme.

– Fa freddo qui fuori – Nina ha un brivido.

– Muoviamoci – replichi. – Servirà a scaldarci un poco.

Oltre a voi sul treno ci sono ben pochi passeggeri. In uno scompartimento ci sono due zingari, un uomo giovane e attraente e una donna molto vecchia. In un altro, due uomini siedono di fronte: uno è alto, di aspetto distinto, e indossa un completo scozzese dai toni marrone; l'altro è piccolo, ha un'aria nervosa e indossa abiti sgargianti.

Gli altri scompartimenti sono vuoti. Davanti al vagone passeggeri ci sono il bagagliaio e la locomotiva. Dietro c'è un'altra carrozza, la cui porta però è chiusa.

Nel corridoio incontrate il controllore, un uomo per nulla amichevole.

– Per caso ha visto mia zia, la signora West?

– gli chiede Nina.

– No – risponde lui, distogliendo lo sguardo.

Cautamente, apri la seconda porta. Ti trovi davanti più un armadio che una camera, più una tana per un animale selvaggio che un posto dove vive un essere umano.

In un angolo, sul pavimento, c'è un antiquato grammofono che suona una registrazione dei più strazianti versi di animali che tu abbia mai udito. Accovacciato accanto al grammofono c'è un nano tozzo e deforme, dall'aspetto repellente; ma è così intento a ascoltare che non si accorge di voi. In un altro angolo, un mucchio di stracci deve essere il suo giaciglio. Sul pavimento sono sparsi vecchi ossi sgranocchiati.

— Senta... — il professore cerca di richiamare l'attenzione del nano.

— Silenzio! — replica lui. — Non disturbatemi. Sto ascoltando.

Quando finalmente il disco è finito, si gira verso di voi:

— Ditemi pure. Immagino che vorrete sapere del conte, della contessa e di quella vecchia signora che hanno preso.

— Allora è vero che la signora West è qui!

— Nella camera accanto, legata come un salame — conferma l'ometto. — Il conte è andato a prendere quel quadro e il gioiello per cui spassima da secoli; la contessa è sdraiata in salotto e probabilmente sogna come togliersi la sete. Credo che dovrei avvertirla che siete qui, soprattutto considerato che mi sembrate tutti pieni di ottimo, succulento sangue umano...

Tu e Nina siete molto preoccupati per la signora West, ma Phaino, ora che sa che i vampiri sono veramente vicini, è eccitatissimo:

Ti giri per dire qualcosa a Nina, ma lei è in un angolo, china su una scatola di legno coperta di intagli bizzarri.

– Il quadro è in questa custodia – spiega, facendoti cenno di avvicinarti. – Credo che stia cercando di dirti qualcosa.

Guardi la tua amica con crescente preoccupazione. Un quadro che parla?... Che storia è questa? Che Nina sia impazzita?

– Ecco! – mormora lei, concitata. – Sta parlando ancora. Non senti?

Non senti altro che lo sferragliare del treno e Phaino che armeggia con i suoi strumenti.

– Non so se posso – dice Nina, alla scatola, poi indietreggia, con le mani tremanti e gli occhi sbarrati per la paura. – Oh... io... il...

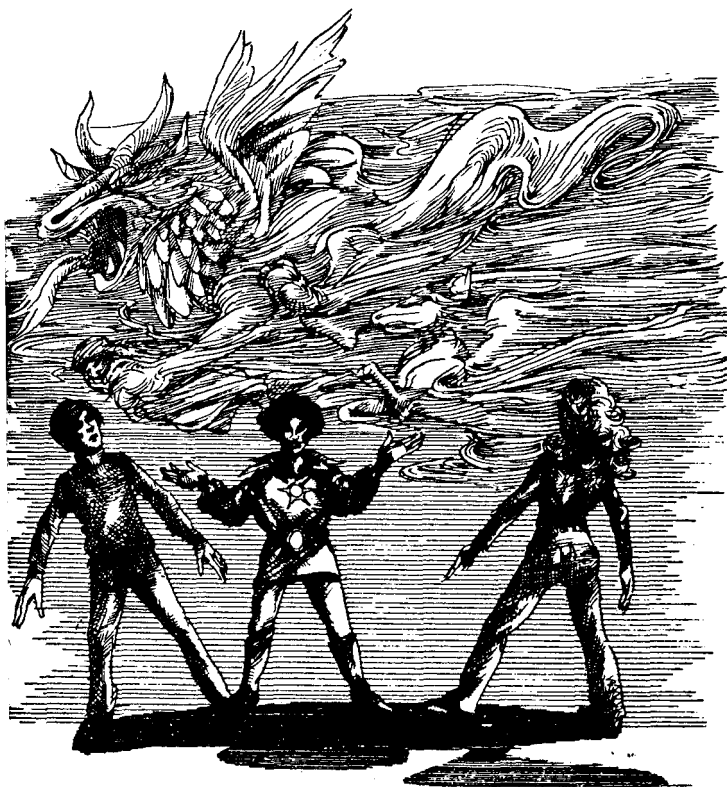
– Su, mia cara, non aver paura – interviene Phaino, alzando gli occhi dal suo lavoro. – Presto i vampiri cadranno nella mia trappola e tutto sarà sistemato. Venite a vedere!

Il mago alza le braccia e un drago fiammeggiante vola sopra di voi, tenendo fra gli artigli una splendida fanciulla, inseguito da un cavaliere in armatura argentea. Poi Phaino estrae da un tuo orecchio una lunga sfilza di caramelle e delle monete d'argento da sotto la lingua di Nina.

Inaspettatamente senti degli applausi.

– Davvero sorprendenti questi giochetti umani! – ride una voce femminile. – Sono quasi divertenti quanto la realtà.

Ovviamente è la contessa. In un lampo si



trasforma in pipistrello e un attimo dopo è di nuovo donna. Poi viene lentamente verso di voi, guardandovi come uno squalo guarda un pesce particolarmente appetitoso.

Continua a pagina 45.

Vorresti tanto poterti sedere e riprendere fiamto, ma la signora West arriva come un uragano.

— Nina! — sbraita. — Invece di venire in mio aiuto, mi hai abbandonata nelle grinfie di quelle creature repellenti!

— Ma, zia — si difende la ragazza — i vampiri non ci sono più. Li abbiamo sconfitti!

— Davvero? Voi avete fatto questo? — la signora West guarda incredula la nipote.

— Sì — conferma Nina, con foga. — Il quadro li ha distrutti.

— Bene... ehm... in questo caso... — bofonchia la signora West, più calma. — Ma, allora, dov'è il quadro? E il mio gioiello?

Soltanto ora Nina si accorge che il quadro le è svanito fra le mani, con tutta la custodia. Frugate il bagagliaio da cima a fondo, ma inutilmente. E anche il gioiello, che dovrebbe essere dove la signora West lo aveva nascosto, si direbbe volatilizzato. Sconcertati, state per lasciare lo scompartimento, quando vi ricordate di Phaino, che è steso a terra dietro il suo pannello di comando.

— Phaino! — lo chiama Nina. — Sta bene?

— Se ne sono andati? — l'uomo socchiude appena gli occhi e sbircia intorno furtivamente.

— Se ne sono andati? — sussurra.

— Sì, e per sempre — lo rassicuri.

— Fantastico! — il volto di Phaino si illumina.

— Avete visto che la mia trappola ha funzionato? Se non ci fossi stato io a aiutarvi!

Tu e Nina vi scambiate un'occhiata e scopiate a ridere fino alle lacrime.

Lyuba alza gli occhi al soffitto, chiude gli occhi e resta immobile, come ascoltando qualcosa che nessuno di voi può sentire.

– Nel bagagliaio c'è una custodia di legno intagliato che contiene un quadro – dice infine.
– Ne sapete qualcosa?

– Sì – annuisce Nina. – Appartiene a me e a mia zia.

– Il quadro è la chiave di tutto – continua la zingara. – Può distruggere i vampiri. Ma non dobbiamo restare qui. Porteremo il quadro al nostro accampamento e interpellaremo gli Antichi. Loro ci diranno come usare il quadro e salvare la signora West.

Hartz si alza e si rivolge agli zingari:

– Sono convinto che voi siete brava gente, in perfetta buona fede, ma i fatti sono evidenti: la signora West è stata rapita da ladri che vogliono impadronirsi del suo prezioso gioiello. Lasciare il treno adesso, quando la signora West e quei farabutti sono ancora nei paraggi, sarebbe pura follia. Invece dobbiamo perlustrare il treno in cerca di tracce utili.

Non sei sicuro di essere d'accordo con il professore in merito ai presunti ladri di gioielli, ma forse non ha tutti i torti sostenendo che non dovrete lasciare il treno.

**Se vai con gli zingari nel loro accampamento,
prosegui a pagina 58.**

**Se resti a cercare le tracce sul treno
con il professor Hartz, passa a pagina 65.**

I lupi si stanno avvicinando e il tuo cavallo nitrisce di paura.

– Dobbiamo scappare! – incita zio Andrew.

Spronate i cavalli verso il limitare del bosco e la salvezza. Dietro di te senti inciampare un cavallo, ma non ti rendi conto di ciò che è successo fino a quando l'animale non ti si affianca, senza il cavaliere.

– Fermi! – gridi. – Nina è caduta!

Girate i cavalli e guardate indietro, ma non riuscite a vedere nulla: tra gli alberi è scesa una nuvola densa e misteriosa.



Continua a pagina 99.



Passare un'intera notte nascosto dietro le tende è una strana esperienza. Sapevi che i cavalli dormono in piedi, ma non credevi che anche gli esseri umani potessero farlo, finché non lo hai provato di persona. Tutti voi montate la guardia a turno, e finalmente arriva l'alba.

Mentre gli altri tornano a slegare la signora West, tu controlli la bara di Carmilla: la trovi vuota e ne siete tutti molto sorpresi, tranne il professore.

— Deve avere un altro posto dove dorme — dice la signora West. — Controlliamo da cima a fondo questo luogo infernale: i vampiri devono pur esserci, da qualche parte!

Ispezionate il vagone con la massima cura, ma invano. Niente conti. Niente contesse. Nessun gioiello. Nessun quadro.

— I vampiri sono scappati con quello che più desideravano — sospira la zia di Nina.

— Signora, non sono vampiri — ribatte il professore, ostinato. — Sono ladri, rapitori, niente di più, niente di meno.

Ma tu sai bene che sono vampiri. E ora, con il quadro e la Pietra di Sangue nelle loro mani, sono infinitamente più pericolosi di prima. Forse lo zio Andrew escogiterà un piano che porterà alla loro distruzione: lo speri proprio, ma per il momento non c'è più nulla da fare.

F i n e

Bela mormora strane parole in una lingua sconosciuta: *Grotchik Bela spavivi xloi; Spasha kom, Lasha dom, Masha hom!*

Uno scoppio di luce... ed eccovi in una distesa desertica di sabbia e rocce, sotto un sole ardente e accecante. Un uomo imponente e muscoloso viene verso di voi: è nudo fino alla cintola e ha in mano uno scudiscio, che fa schioccare minacciosamente mentre si avvicina.

– Benvenuti nella Fossa degli Schiavi di Hom! – scoppia in una grassa risata. – Benvenuti e in ginocchio!

La Fossa degli Schiavi di Hom! Non è davvero questa la "casa" che avevi in mente!

– In ginocchio! – ruggisce l'uomo, facendoti schioccare la frusta sulla schiena.

Sei costretto a ubbidire; poi, sotto le frustate, devono inginocchiarsi anche Nina e Hartz.

– In ginocchio anche tu, vecchia!

Non ti eri ancora reso conto che è stata spedita con voi anche la povera, vecchia signora West. Pur essendo imbavagliata e legata a una sedia, in qualche modo riesce ugualmente a prostrarsi, con tutta la sedia.

– Ed ecco le mie regole – continua il gigante, frustando l'aria. – Sono molto semplici: dovete cercare i diamanti nel sottosuolo e, quando ne trovate uno, dovete portarlo a me. Scavando, potrete trovare anche dell'acqua. Quella la potete bere. Altre volte troverete vermi. Quelli potete mangiarli. Non tentate di fuggire: da qui è impossibile scappare. E adesso al lavoro, schiavi!

Lo zio Andrew esamina attentamente la signora West.

— Non è morta — dice poi — ma è in una specie di catalessi. Credo che si riprenderà quando avremo sistemato il conte e la contessa. Nina, vuoi togliere il quadro dalla custodia?

Mentre Nina aziona le complicate chiusure segrete, tu osservi Zoltan e Carmilla. Lui è di bell'aspetto e lei è bellissima, ma anche nel sonno sono repellenti. Il loro riposo non ha nulla a che vedere con il sonno umano: non respirano e sembrano morti. Le mani di Carmilla sono strette intorno al gioiello della signora West, che brilla di un maligno bagliore rosso.

Finalmente la custodia è aperta e il quadro si leva come il sole all'alba, brillando di una luce tanto vivida da annullare il bagliore del gioiello con la stessa facilità con cui il sole offusca la fiammella di una candela.

Per un momento i vampiri sembrano destarsi e respirare; poi i loro volti si fanno cinerei e dal profondo delle loro orride anime sale un ululato agghiacciante. Le facce e le mani dei vampiri avvizziscono a vista d'occhio, come se stessero invecchiando di dieci anni al minuto. Poi i loro corpi cominciano a rimpicciolirsi, finché di loro non resta più nulla.

Quando anche l'ultima goccia di sangue è colata dalle bare, la signora West si sveglia e si alza.

— Era ora! — esclama, accigliata. — Credevo che non sareste più arrivati!

Prima che tu e Nina possiate fare qualcosa, il nanerottolo lancia un grido e vi salta addosso, inchiodandovi a terra. Non avresti mai immaginato che fosse tanto forte!

– Bene, bene! Altri due! – esclama un uomo, entrando nella stanza.

Senza dubbio si tratta del conte. Indossa un elegante abito da sera e porta in spalla il professor Hartz, come un sacco di patate. Dietro di lui una donna, la contessa, porta senza sforzo la signora West.

– Sei stato bravo, Bela – continua il conte.
– Ora puoi lasciare che i mortali si alzino.

Mentre tu e Nina vi tirate su, i vampiri scaricano il professore e la zia di Nina. Il conte prende il gioiello della signora West e lo mette al collo della moglie, poi fa un passo indietro per ammirarla, raggiante.

– Finalmente la Pietra di Sangue è tornata al suo posto! – esclama. – E ora pensiamo al quadro. Chi di voi vuol aprire la custodia?

Nessuno si muove.

– Andiamo – aggiunge, con voce minacciosa – devo proprio costringervi a farlo?



Lyuba scaglia la pietra color cremisi nel centro del fuoco. Udite un boato spaventoso e dalle fiamme si levano densi nuvoloni di fumo rosso, nascondendo completamente la zingara. Quando la vecchia riappare, viene verso di te a braccia tese.

— Gli Antichi hanno parlato! — dichiara. — Hanno detto che sei diventato uno di noi e che, ovunque andrai, fra gli zingari ti troverai sempre come a casa tua. Ma per te questa terra

non è più un luogo sicuro. Devi andartene e non tornare mai più. I vampiri, ora che posseggono la Pietra di Sangue, il gioiello che hanno preso alla signora West, sono più pericolosi che mai.

— Questo significa che mia zia è morta? — chiede Nina, con voce tremante.

— Gli Antichi credono che sia viva e ci siano ancora speranze di salvarla — dice Lyuba. — I vampiri vogliono il quadro e la Pietra di Sangue più di ogni altra cosa al mondo: potremmo avvicinarli e chiedere se sono disposti a barattarli con tua zia.

— Ma, se avessero il gioiello e il quadro, i vampiri non diventerebbero invulnerabili?

— Nessuno che debba fuggire la luce del sole lo è — dice Nanosh. — Con l'aiuto degli Antichi, potremo lo stesso distruggere i nostri nemici.

Per un momento Nina trattiene il respiro, cercando di decidersi.

— Sì, cederò il quadro — mormora poi. — La vita di mia zia vale molto di più.

— Se è questo il tuo desiderio, vedremo di concludere l'accordo. Nel frattempo Nanosh vi accompagnerà a Budapest. Se tutto andrà bene, la signora West vi raggiungerà là.

Infatti, pochi giorni dopo il vostro arrivo a Budapest, la signora West si presenta all'albergo dove alloggiate tu e Nina. Con lei c'è tuo zio Andrew. Eri proprio ansioso di parlare con lui: anche se le prove che avete raccolto sull'esistenza dei vampiri non hanno alcun valore dal punto di vista scientifico, sono più che sufficienti per convincere te stesso!

La porta del bagagliaio si chiude e il quadro si immobilizza di colpo. Ti volti, sperando di vedere la signora West, ma invece ti trovi davanti un giovane con una camicia di seta verde dalle maniche a sbuffo e una fascia a righe blu e verdi legata intorno alla testa.

– Sono Nanosh, principe degli zingari – dice.

– Allora dovresti conoscere mio zio Andrew.

– Non soltanto lo conosco: gli devo la vita!

– replica Nanosh. – Mi ha chiesto di vigilare su di te e sulle tue compagne e di proteggere il quadro che è in loro possesso. Ora evidentemente avete bisogno di me, visto che il quadro mi ha chiamato.

Nina racconta a Nanosh della scomparsa di sua zia e del gioiello.

– Secondo lo zio Andrew – sottolinea – anche quello dovrebbe avere grandi poteri.

– Non so niente del gioiello – replica Nanosh – ma posso dirvi alcune cose in merito al quadro. Noi conserviamo molte leggende sui suoi poteri magici e tuo zio crede che possa persino distruggere i vampiri. Il quadro raffigura il conte Zoltan e sua moglie, la contessa Carmilla. La mia gente dice che quei due sono vampiri e ho appena scoperto che si trovano su questo stesso treno, nella loro carrozza privata! Ciò significa che sia voi sia il quadro siete in grave pericolo. Dovete lasciare subito il treno!

La contessa Carmilla si ferma proprio davanti agli apparecchi messi insieme da Phaino.

– Ed è con questi aggeggi che intendete catturarci? – ride, mettendo una mano davanti a uno degli specchi. La mano non viene riflessa. – Quando metterete in funzione la vostra trappola? Non resisto più alla curiosità!

Le sue ironie sembrano non preoccupare Phaino. Il mago corre al suo quadro di comando e comincia a premere pulsanti e girare manopole. Nina, invece, è furiosa.

– Dov'è mia zia? – grida, rossa in viso, con i pugni stretti. – Liberatela immediatamente!

– Mi dispiace, cara, ma temo di non poterti accontentare. Però penso che ti permetterò di vedere tua zia dopo cena.

Nina lancia un urlo e si avventa contro la contessa agitando i pugni. Il suo attacco è così violento e improvviso che la vampira cade malamente sulla schiena.

– Fermala, presto, o rovinerà tutto! – ti supplica Phaino.

Tu non sai se dar retta a lui o dare man forte a Nina. Hai solo un istante per decidere!

**Se ti getti anche tu nella mischia,
prosegui a pagina 66.**

**Se invece assecondi Phaino e fermi Nina,
continua a pagina 68.**

Scuoti energicamente la ragazza per le spalle, mentre Phaino ti guarda sorpreso.

– Nina, Nina, svegliati! – la chiami.

– Cosa c'è? – chiede lei, confusa e trasognata.

– Dobbiamo uscire di qui. Lui sta cercando di ipnotizzarci!

Phaino china tristemente il capo, mentre tu afferri la tua compagna per un polso e la trascini fuori dello scompartimento. La corrente gelida del corridoio vi sveglia come una doccia fredda.

– E adesso? – le chiedi, osservando la bufera che infuria fuori del finestrino.

– Non lo so – risponde lei.

– Posso unirmi a voi? – dice il professore, venendo avanti dal fondo del corridoio.

– Sì, per favore – lo prega Nina. – Noi non sappiamo proprio che cosa fare.

– Bene, non direi – replica Hartz. – Avete certamente fatto la cosa più giusta lasciando quel Phaino: non c'è da fidarsi di lui. Se continuerete a agire secondo logica, non vedo perché non dovrete trovare tua zia.

– Lei, professore, può aiutarci? – chiede Nina, speranzosamente.

– Posso provarci. Senza dubbio la sparizione di tua zia ha cause naturali. La prima ipotesi da considerare è che si sia imbattuta in qualche ladro: questa zona ne è piena. La signora portava dei gioielli?

– Una grossa pietra rossa appesa a una catena – risponde Nina – ma non l'ho mai considerata un oggetto di valore.

– Potrebbe valere molto, invece, e in tal ca-

so tua zia sarebbe un allettante bersaglio per i ladri. Comunque, i malviventi lasciano sempre delle tracce, impronte digitali e cose del genere: è nella loro natura farlo. Se cercheremo indizi e interrogheremo gli altri passeggeri, sono propenso a credere che presto riusciremo a rintracciarla.

Nina scuote la testa, dubbiosa, ma né lei né tu avete un piano migliore.

– Bene – il professore si stropiccia le mani – da che parte cominciamo?

**Se decidi di interrogare gli zingari,
torna a pagina 25.**

**Se decidi di ispezionare il bagagliaio,
continua a pagina 52.**

**Se decidi di cercare indizi
nel vagone passeggeri, salta a pagina 65.**

Giri precipitosamente l'angolo dove hai scorto l'ometto l'ultima volta e fai appena in tempo a vederlo scomparire in una porticina del castello. Quando arrivi alla porta, scopri che non è chiusa. La spalanchi con cautela e ti trovi in uno stretto corridoio dal soffitto tanto basso che devi chinarti per non battere la testa.

La porta si chiude alle tue spalle e senti riecheggiare una risata agghiacciante. Stai cercando di individuarne la provenienza, quando qualcosa ti strappa la torcia elettrica di mano e la scaraventa contro il muro.

Che buio! Non hai mai visto un buio più nero e fitto.

Ti giri su te stesso. Vedi, alle tue spalle, un paio di occhi rossi, poi un altro e un altro ancora. E senti, un tanfo orrendo, nauseabondo, come di carne marcia. Brancolando nel buio raggiungi una parete e la segui a tastoni finché arrivi a una scala. Gli occhi rossi ti seguono. Prendi a arrampicarti su per i gradini di pietra. La scala è a chiocciola e questo ti solleva l'animo, perché almeno le sue curve nascondono gli occhi rossi. Più su la parete finisce, ma la scala continua a salire in un vuoto terrificante. Lontano, sotto di te, si alza un terribile rumore, che ti fa pensare a grosse creature che lottino furiosamente per una pozza d'acqua.

Continui a salire. Il tuo piede si posa su un altro gradino, ma di colpo lo scalino cede...

Ti sforzi di apparire molto più sicuro di quanto non sia in realtà.

— Voi andate avanti — dici. — Io e Nina vi raggiungeremo al più presto.

Mentre Andrew e Nanosh ripartono, continui a cercare Nina. Ora la nebbia è incredibilmente densa. Se non fosse perché respiri, potresti anche credere di essere sott'acqua. Poco lontano senti un furioso ringhiare di lupi. Ti avvicini con circospezione. I latrati si fanno più forti e paurosi, e un attimo dopo vedi i lupi: hanno circondato un albero e si slanciano verso i rami più bassi, azzannando l'aria.

Nella tua bisaccia da sella ci sono diverse lattine. Ne prendi una e la tiri contro il capobranco. Lo colpisci in testa, proprio dietro gli orecchi. Scagli delle altre lattine e la maggior parte dei tuoi colpi centra il bersaglio. I lupi, sorpresi e spaventati, scappano via.

— Aiuto! — grida una voce sopra di te: è Nina.

— Stai bene? — le chiedi, aiutandola a scendere dall'albero.

— Non lo so — risponde lei. — Arrampicandomi mi sono fatta male a una gamba.

— Ha l'aria di essere una brutta ferita — osservi. — Forse dovremo tornare in città e farla vedere da un medico.

— No! — esclama lei. — Non c'è tempo: dobbiamo raggiungere Andrew e Nanosh. Loro hanno il quadro e quella è la chiave per trovare mia zia!

Bussate alla porta dello scompartimento degli zingari e una vecchia senza età, che porta dei fiori azzurri appuntati fra gli splendidi capelli bianchi, vi fa cenno di entrare. Ha un aspetto saggio e cordiale. Di fronte a lei siede un giovane che indossa una camicia verde brillante con le maniche a sbuffo e una fascia a strisce blu e verdi annodata intorno alla testa. Tu e Nina vi presentate e gli zingari fanno altrettanto. Il giovane è il principe Nanosh; la vecchia si chiama Lyuba.

— Andrew, tuo zio, mi ha salvato la vita più di una volta — dice Nanosh, in tono pieno di rispetto e di riconoscenza. Poi osserva il volto preoccupato di Nina. — C'è qualche problema? Se avete bisogno di aiuto, potete contare su di noi.

Nina spiega che lei e sua zia stavano portando a Andrew un gioiello rosso e un quadro da usare nella sua caccia ai vampiri; ma ora sua zia è scomparsa.

— Il quadro — chiede Lyuba — ha una custodia di legno intagliato?

— Sì — conferma Nina, stupita — ma lei come fa a saperlo?

— La nostra gente sa di quel quadro da secoli — spiega Nanosh.

— Presto, portate qui quel quadro! — esclama Lyuba, stringendo il braccio di Nina. — Non c'è un secondo da perdere. Vi spiegherò quando tornerete. Nanosh verrà con voi.

Alcune porte si aprono e una moltitudine di gente si riversa sulla piazza, trascinandosi verso di voi come zombi in un film del terrore. I loro volti sono inespressivi e senza vita.

– Chi sono quelli? – Nina sobbalza e stringe la mano della zia. – Sono orribili!

– Molti anni or sono, questa gente cercò di rivoltarsi contro di me – dice Zoltan. – Io li ho ricompensati, per così dire, trasformandoli in morti viventi... e voi quattro avrete il privilegio di condividere con loro questa ricompensa!

Poi il conte volta le spalle dirigendosi verso il treno con una risata malvagia:

– Tanti saluti e buon divertimento!

Voi quattro cercate freneticamente un posto dove nascondervi, o una via di fuga, ma ormai gli zombi vi hanno circondati. Mostruose facce bianche vi si avvicinano sempre più. Mani senza vita si protendono verso di voi...

F i n e

Il bagagliaio è quasi buio. L'unica luce proviene da una debole lampadina appesa al soffitto e da quella che sembra una piccola lanterna rossa portata da qualcuno che sta uscendo dall'altra parte del vagone.

– Senta... – chiama il professore.

La sua voce viene soffocata da un'improvvisa raffica di vento: la persona in fondo alla carrozza ha aperto la porta. Per un istante rimane sulla soglia e potete vedere che ha sotto un braccio una scatola di legno larga e piatta.

– Ssst! – sussurra Nina. – Credo che la luce rossa provenga dal gioiello di mia zia. Quell'uomo se ne è impossessato, e anche del quadro!

Mentre l'uomo raggiunge la scaletta esterna che porta sul tetto del vagone, tu spieghi rapidamente al professore ciò che hai saputo da tuo zio in merito al quadro e al gioiello.

– Dobbiamo seguire quell'uomo – concludi.

– Ci avrà visti? – si preoccupa Nina.

– Speriamo di no – replichi. – Comunque, lo scopriremo presto.

– Vi rendete ben conto che seguire quell'uomo significa salire sul tetto di un treno in corsa, in piena bufera? – dice Hartz.

– Potrebbe condurci da mia zia – gli fa notare Nina.

– Non abbiamo altra scelta – tagli corto, correndo verso il fondo del vagone.

Vi appoggiate contro la porta e spingete con tutte le vostre forze. Con vostra sorpresa, la porta cede con facilità e vi trovate davanti un corridoio semibuio. Quando vi entrate udite dei rumori strani, terrificanti, come di belve ferite. Soltanto l'espressione determinata che scorgi sul volto di Nina ti trattiene dal voltarti indietro e scappare.

Lungo il corridoio ci sono tre porte. Accosti l'orecchio alla prima e non senti niente. Gli spaventosi rumori sembrano provenire dalla seconda porta. Ti chiedi, inorridito, se là dentro possa trovarsi la signora West...

Guardi interrogativamente Nina e il professore, ma pare che nessuno dei due sappia che cosa fare. Sta a te decidere.

**Se senti di aprire la prima porta,
prosegui a pagina 70.**

**Se senti di aprire la seconda porta,
torna a pagina 31.**



Nina osserva che i pasticcini hanno un'aria deliziosa.

— E io assaggerei volentieri un biscotto — aggiungi tu.

— Prego, prego! — vi invita il conte. — Non fate complimenti. E dovete assolutamente provare anche il punch di frutti rossi: lo ha fatto mia moglie con le sue mani e vi assicuro che al mondo non c'è nulla di simile.

Addenti un biscotto. Il sapore non risponde affatto al suo aspetto invitante! Sa di polvere e di stantio, come un vecchio fungo. Come se non bastasse, non appena ne hai ingoiato un pezzetto cominci a avvertire uno strano formicolio che non ti piace per nulla. Sputi il resto del biscotto e afferri la mano di Nina:

— Non mangiarne più! — gridi. — Corri!

Il conte blocca la porta del corridoio e sorride, sfoderando i canini bianchi, appuntiti come pugnali.

Sono vampiri!

Già temi che la buona occasione sia sfumata, quando finalmente Nina capisce. Ammicca e sorride a fior di labbra.

– Come potrei dimenticare la Pantera Rosa?
– dice, con un lieve cenno d'intesa.

Mentre i due vampiri stanno ancora rimirando il quadro, Nina si accosta a Carmilla, come per guardare meglio anche lei. In un istante il gioiello è tra le sue mani. Uno strattone, e la catena si spezza. Ce l'ha fatta!

– Dammelo! – gridi.

Nina ti lancia il gioiello. Tu lo prendi al volo e lo getti dalla fessura del finestrino. La Pietra di Sangue sparisce nella notte.

I vampiri si slanciano verso di te, urlando furiosamente, ma sembrano diventati ciechi.

– Guardate il quadro! – grida Hartz.

Dagli occhi della coppia del ritratto balzano fuori quattro lingue di fuoco, che girano intorno ai vampiri e li avvolgono in un bozzolo ardente.

– Andiamocene, presto! – grida il professore.
– Tra poco qui divamperà un incendio.

Correte tutt'e quattro al vagone passeggeri e riuscite a sganciare la carrozza incendiata dal resto del treno. Nella notte le fiammate si levano alte dalla vecchia vettura di legno del conte Zoltan e della contessa Carmilla. Ti dispiace che il quadro e la Pietra di Sangue siano andati perduti, ma sei certo che lo zio Andrew approverebbe il vostro operato.

– Professor Hartz – dice la signora West – è ancora convinto che i vampiri non esistono?

Lo zio Andrew vi incita a avere maggiore fiducia nei poteri del quadro, per rafforzarne la misteriosa energia:

– Dovete credere fermamente che possiamo vincere!

Continui a ripetere fra te e te che potete sconfiggere i vampiri, fino a concentrarti con tutto il tuo essere su questo pensiero. Presto il terribile fascio di luce rossa si affievolisce, fin quasi a smorzarsi. Si ha l'impressione che nessuna delle due parti riesca a prendere il sopravvento.

Tutti voi, esseri umani e vampiri, siete tanto presi dalla battaglia, che non vi accorgete dell'arrivo del giorno finché il sole sorge da dietro le mura del castello, inondando il cortile con la sua luce brillante. Il quadro sembra bere i raggi del sole, mentre il gioiello si offusca e il suo rosso bagliore svanisce.

Ora i vampiri sono terrorizzati. Cercano di rifugiarsi nella torre, ma prima che possano mettersi in salvo dal quadro scoccano due dardi di energia pura. Uditelo uno scoppio tremendo e vedete due lampi bianchi... e dove un attimo prima c'erano i vampiri adesso non resta che un filo di fumo sulfureo.

Quando arrivate alla prima fermata nevica fitto e la stazione è fredda e buia, ma è lo stesso un sollievo stare a vedere il treno che si allontana. Vampiri o no, in quel treno c'era qualcosa che ti faceva venire la pelle d'oca!

Nanosh regala una moneta d'argento a un ragazzo del villaggio perché porti al campo degli zingari un messaggio, chiedendo che vengano a prendervi; poi accende la stufa a legna nella piccola sala d'aspetto e voi tutti vi sistemate alla meglio per la notte.

Al vostro risveglio, il mattino dopo, non nevica più e poco dopo arriva un carro trainato da due cavalli, per portarvi all'accampamento degli zingari.

Quella sera gli zingari festeggiano il vostro arrivo con canti e danze, finché, a mezzanotte in punto, tutti ammutoliscono e Lyuba cade in trance.

— Sta parlando con gli Antichi — ti sussurra Nanosh. — Loro ci diranno che cosa fare.

Dopo un poco Lyuba si riscuote e ti si pone di fronte. Estrae da un sacchetto di pelle che porta appeso al collo due lucidi sassi ovali, uno color cremisi e l'altro verde smeraldo, e te li porge.

— Gli Antichi hanno parlato — dichiara, gravemente. — Devi decidere quale di queste due pietre dovrà essere trasformata dal fuoco. Scegli quella cremisi, e avrete la salvezza e una conclusione soddisfacente della vostra ricerca. Scegli quella verde, e rischierete un destino avverso, ma il vostro successo, se riuscirete a conquistarlo, andrà oltre i vostri sogni più ambiziosi. Scegli!



**Se scegli la pietra cremisi,
torna a pagina 42.**

**Se scegli quella verde smeraldo,
prosegui a pagina 92.**

Tu e Nina salite le scale della torre e entrate nella tana dei vampiri. Attraversate un corridoio dopo l'altro, una stanza dopo l'altra. Nessun segno della signora West! L'aria è umida e soffocante.

– Questo posto è incredibile – osserva Nina.

– Dall'esterno sembra piccolo, ma dentro è immenso!

– Hai ragione – annuisci. – Mi sento come un topo in un labirinto. Tua zia potrebbe essere a due passi da noi e potremmo non vederla neppure! Torniamo indietro e cerchiamo zio Andrew: lui saprà cosa fare.

Ma tornare indietro è impossibile: vi siete persi! L'unica cosa che potete fare è continuare a camminare.

Dopo un poco vi ritrovate in una stanza vuota e senza finestre. Sembra come tutte le altre, ma questa si dimostra diversa...

La porta si chiude alle vostre spalle. Ti volti di scatto e cerchi di aprirla, ma è chiusa dall'esterno. Qualcuno vi stava seguendo? Già questo sarebbe abbastanza allarmante; ma ciò che veramente ti spaventa è il soffitto: sembra che si stia abbassando. E ora il pavimento comincia a sollevarsi!

Pavimento e soffitto si muovono l'uno verso l'altro a una velocità che calcoli in trenta centimetri al minuto. Si incontreranno, dunque, entro otto minuti... e voi sarete schiacciati in mezzo!

F i n e

Il mago si fa improvvisamente serio.

– Ma i vampiri esistono – dice – e temo che siano molto vicini. Comunque tutto andrà bene se vi concentrerete su questo disco.

La sua voce è calma e suadente. La luce si riflette sul disco d'oro, gettando bagliori tutt'intorno.

– Troverete la signora West – continua a cantilenare il mago. – Sarà sana e salva... Voi sarete salvi... salvi... salvi...

Ti assale una strana sonnolenza. Dai un colpo al braccio di Nina, ma la ragazza è già profondamente addormentata. Phaino l'ha ipnotizzata e senti che stai per cadere in trance anche tu. Con le poche energie che ancora ti rimangono potresti svegliare Nina e fuggire dalle mani di Phaino; oppure potresti afferrare il suo disco d'oro, rompere l'incantesimo e scoprire quali sono le sue intenzioni.

**Se prendi il disco e affronti Phaino,
torna a pagina 18.**

**Se svegli Nina e fuggite,
passa a pagina 46.**



Chiami Nina un'ultima volta, poi ti giri tristemente e segui Nanosh e Andrew verso il covo dei vampiri. Quando la nebbia è ormai lontana dietro di voi, svoltate una curva... ed ecco il castello: diroccato e sinistro, stagliato contro il cielo della sera. I bastioni e i merli sono in rovina e soltanto una delle torri è ancora in piedi.

Quando raggiungete il castello, vi trovate la strada sbarrata da un cancello chiuso a chiave. Andrew tira la catenella della campana, ma tutto ciò che udite è una risata. Guardi più attentamente il muro di cinta: è pieno di crepe, e pensi che potresti riuscire a scalarlo.

– Se riuscissi a scavalcare il muro e a aprire il cancello dall'interno – dici – potremmo attaccare subito i vampiri.

– Troppo rischioso – Nanosh scuote la testa.

– Meglio aspettare fino a domattina, quando i vampiri andranno a dormire – consiglia tuo zio.

Probabilmente hanno ragione loro, ma tu sei stanco di aspettare.

**Se accetti il loro consiglio e aspetti,
continua a pagina 84.**

**Se scali il muro, mentre Andrew e Nanosh
dormono, prosegui a pagina 87.**

Nina si comporta molto coraggiosamente.

– Non so neppure di che cosa state parlando – ribatte.

– Non preoccuparti, mia cara, piccola mortale – replica Carmilla, beffardamente. – Lo sapremo presto. La vecchia signora ci dirà certamente dove ha nascosto il suo gioiello: noi sappiamo essere molto... persuasivi.

Con queste parole minacciose, la contessa svanisce come fumo nel vento.

– Dobbiamo seguirli! – vi incita Nina. – Dobbiamo salvare mia zia!

– Un momento! – la trattiene Phaino. – L'unica speranza per la signora West e per tutti noi è attuare il mio piano. La mia trappola catturerà i vampiri: ne sono assolutamente certo.

**Se decidi di seguire Zoltan e Carmilla,
continua a pagina 97.**

**Se decidi di attenerti al piano di Phaino,
torna a pagina 32.**

Il corridoio del vecchio vagone è freddo e pieno di spifferi. Il professor Hartz si dimostra estremamente attento e pedante nella sua ricerca di indizi. Inginocchiato per terra, esamina con cura ogni filo, ogni pezzetto di carta: ti ricorda un piccolo Sherlock Holmes. Ma purtroppo, dopo quelle che vi sembrano ore, non ha ancora trovato una sola traccia utile.

Più passa il tempo, più Nina si innervosisce e alla fine sembra averne abbastanza.

– Tutto questo non è che una perdita di tempo – afferma, seccamente. – Io vado a cercare da qualche altra parte.

La ragazza si incammina veloce verso il fondo del treno e fa per aprire la porta che immette nel vagone del conte Zoltan.

– Nina, il controllore ha detto... – le ricordi.

– Venite! – lei ti interrompe con un grido.

– Venite a vedere che cosa ho trovato!

Quando tu e il professore la raggiungete, vi sventola sotto il naso un fazzolettino di pizzo e vi indica la "W" ricamata in un angolo.

– Questa è la iniziale di mia zia! – sottolinea. – Ciò significa che deve essere entrata in quest'ultimo vagone.

– C'è un solo modo per esserne certi – dici: giri la maniglia d'ottone, ma la porta è chiusa.

**Se cercate di forzare la porta,
torna a pagina 53.**

**Se invece ti limiti a bussare,
continua a pagina 96.**

Accorri in aiuto di Nina. Carmilla è stordita: mai prima d'ora qualcuno l'aveva attaccata con tanta determinazione! Ma non è stordita abbastanza e afferra uno dei pesanti proiettori laser di Phaino, deciso a metterla del tutto fuori combattimento. Ma, a un tratto, ti senti trascinare via. Le dita d'acciaio di Zoltan ti serrano il collo, ti sollevano di peso e ti scrollano finché non lasci andare il proiettore.

– Luridi vermiciattoli! – sibila la contessa.

– E la piccola vermiciattola sta cercando di fuggire – aggiunge il conte. – Tieni il ragazzo, mia cara, mentre io mi occupo di lei.

Mentre il conte era impegnato con te, Nina è riuscita a sgattaiolare via. Adesso è nel bel mezzo delle cataste di casse e bagagli che occupano quasi tutta la carrozza. Lei si muove velocemente, con agilità, ma il conte è troppo grosso per seguirla e deve farsi strada spostando casse e scatoloni. Per un attimo temi che Nina ti stia abbandonando, ma poi ti rendi conto che si sta dirigendo verso il quadro.

Ti domandi che cosa stia facendo Phaino. Perché non cerca di azionare la sua trappola? Ma il mago non è in grado di fare nulla: è letteralmente paralizzato dalla paura. Se il quadro può veramente esservi di aiuto, è venuto il momento giusto perché ve lo dimostri!

Quando apri la porta, le raffiche di neve e di vento ti sferzano il viso. Ti afferrì a un piolo della scaletta e cominci a arrampicarti, cercando di non pensare al gelo del metallo. Cautamente, sporgi la testa oltre il bordo del tetto e ti guardi intorno. Verso la fine del treno scorgi il misterioso bagliore rosso del gioiello. Sali sul tetto, poi ti chini a aiutare Nina e il professore.

Arrancate carponi, badando a non farvi sbalzare via dagli scossoni del treno; ma l'uomo che state seguendo cammina come se stesse facendo una passeggiata per i prati.

Finalmente l'uomo si ferma sul tetto dell'ultima carrozza, quella di cui vi ha parlato il controllore: la carrozza privata del conte Zoltan. Un fascio di luce illumina il tetto: è una botola. L'uomo vi si cala e poi la richiude.

Alcuni istanti dopo voi tre siete sopra il vagone del conte. Le botole sono due: una all'inizio della carrozza e l'altra, quella di cui si è servito l'uomo, all'estremità opposta, dove una scaletta scende a una piattaforma panoramica.

Ritenete troppo rischioso seguire l'uomo per la stessa botola da cui è sceso; ma di certo la piattaforma ha una porta che immette nell'interno. Potreste passare da là, oppure entrare nel vagone servendovi della prima botola.

Se ti cali dalla botola, torna a pagina 10.

Se scendi dalla scaletta, passa a pagina 89.



Con un tuffo afferri Nina per i ginocchi e la tiri via da Carmilla. La contessa si alza a sedere. Sembra ancora sorpresa dall'improvviso attacco della ragazza, ma è soprattutto furiosa. Alza un braccio per colpirti, ma tu e Nina riuscite a schivare e a sgattaiolare via. Quando ti volti, il conte è accanto alla moglie e la aiuta a rialzarsi.

— Mia povera Carmilla, che brutta caduta!
— le dice, pieno di premura. — Spero che non ti sia fatta male!

— Uccidi la piccola strega! — sibila la contessa, puntando verso Nina la lunga mano affusolata.

Bela fa entrare la signora West: è pallida, con gli occhi vitrei, e barcolla come un ubriaco.

– Zia, cosa c'è? – Nina corre al suo fianco.

– Io... niente, sto bene – risponde la donna.

– Che cosa le avete fatto? – Nina rivolge al conte uno sguardo pieno d'odio.

– Su, su, non essere così apprensiva – replica il conte. – La signora deve essere un po' scossa. Presto sarà in piena forma, ve lo assicuro. Anzi, noi le facciamo i nostri più cari auguri: dopo tutto è lei che dobbiamo ringraziare per averci consentito di ritrovare, dopo tanto tempo, il quadro e la Pietra di Sangue, il favoloso gioiello che neutralizza i poteri del quadro.

Come se si fosse sentita chiamare in causa, la Pietra di Sangue comincia a brillare intensamente di una luce rossa come il sangue, e tu ti accorgi che non riesci a staccarne gli occhi né a fare un movimento.

– Ora cominciate a capire i poteri del gioiello, vero? – sogghigna Carmilla, beffardamente.

– Potrà renderci la vita molto più facile.

– Quanto a voi – dice il conte – vi faremo scendere dal treno in un piccolo, grazioso villaggio che fa parte delle nostre proprietà. Là incontrerete alcuni nostri vecchi amici.

Due ore dopo il treno si ferma e il conte Zoltan conduce te, Nina, la signora West e il professore a un villaggio. Arrivati nella piazza, suona un campanello attaccato a un palo.

Apri silenziosamente la prima porta. Questa dovrebbe essere la camera da letto di Carmilla; senonché al posto del letto c'è una bara!

Sul pavimento sono sparpagliati abiti elegantissimi e di certo molto costosi. Per curiosità apri l'armadio... e vi trovi dentro la signora West, legata a una sedia e imbavagliata.

Vi affrettate a liberarla e lei si alza di scatto, battendo un piede come un bambino che faccia i capricci.

Nina non ha incertezze nello scegliere:

– Voglio andare a casa – dice d'impulso – e voglio che venga con noi anche mia zia. Puoi farlo?

– Probabilmente sì – risponde Bela. – Qualche altra idea?

– Forse dovresti mandarci tutti da mio zio Andrew – dici tu. – Lei che ne pensa, professore?

– Penso che questa è tutta una buffonata – sentenzia lui. – Facciamola finita e pensiamo a cose più serie.

– Allora, volete decidervi? – si spazientisce Bela.

**Se gli chiedi di spedirvi dallo zio Andrew,
torna a pagina 17.**

**Se gli chiedi invece di rimandarvi a casa,
passa a pagina 39.**



Tu e Nina siete quasi esausti, ma continuate a danzare e cantare.

– Più in fretta, più in fretta! – vi incita Nanosh. – Non fermatevi, qualunque cosa accada. Cantate! Cantate!

Intorno al fuoco il cerchio si stringe. Tutti voi sfiorate già le fiamme, quando improvvisamente il quadro prende fuoco. Si levano alte fiammate, che investono in pieno i vampiri. Si odono due esplosioni gemelle, poi tutti voi perdetevi i sensi.

Il mattino, tu e Nina siete gli ultimi a svegliarvi. Zio Andrew è appena arrivato: un messaggero degli zingari lo ha raggiunto proprio quando voi stavate partendo per il covo dei vampiri. Con un largo sorriso lo zio ti aiuta a alzarti e indica il castello. Dal cancello sta uscendo una donna, un po' malferma sulle gambe: è la signora West! Nanosh corre a aiutarla, mentre gli altri zingari cominciano a prepararsi per ripartire.

– Peccato davvero che ieri notte non abbiate scattato delle fotografie – si rammarica Andrew – ma ritengo che, con le vostre testimonianze e le prove che raccoglieremo al castello, non sarà più possibile dubitare dell'esistenza dei vampiri.

Andrew alza un braccio per richiamare l'attenzione di tutti, poi, con voce alta e sincera, proclama:

– Siete stati semplicemente meravigliosi. Ottimo, ottimo lavoro!

Setacciate il castello alla ricerca della signora West e finalmente la trovate distesa su una lastra di pietra. La distruzione dei vampiri l'ha risvegliata dallo stato ipnotico in cui si trovava e presto è energica come sempre... e, come sempre, ha qualcosa da ridire.

— Andrew, vecchio rospo! — se la prende con tuo zio. — Perché ci hai messo tanto tempo? Dov'è mia nipote? E il mio gioiello? E il mio quadro?

Andrew comincia a spiegarle come avete perso Nina nella nebbia, ma si interrompe bruscamente. Non occorre che continui, perché Nina è sull'uscio. Corre da sua zia e la abbraccia forte, poi vi racconta come ha fatto a salvarsi:

— Sono riuscita a arrampicarmi su un albero, prima che i lupi mi trovassero. Sono rimasta lì finché i lupi hanno rinunciato a prendermi e la nebbia si è alzata; allora vi sono corsa dietro, ma a quanto pare mi sono persa tutto il divertimento.

Fa finta di essere imbronciata, ma non riesce a trattenere una risata. Intanto Andrew ha tirato fuori la macchina fotografica.

— Resta dove sei, Nina — dice — e voialtri mettetevi vicino a lei. Voglio fare qualche foto per la mia documentazione.

Il flash lampeggia più volte. Andrew non deve ricordare a nessuno di sorridere: non vi siete mai sentiti più felici.

Rifiuti l'invito di Zoltan con cortese fermezza.

– Dobbiamo cercare la zia di Nina, che è scomparsa circa un'ora fa – spieghi. – Abbiamo ispezionato tutto il treno senza trovarla.

– Scomparsa? – ripete il conte: hai l'impressione che stia ridacchiando sotto i baffi, o forse leccandosi le labbra come se avesse l'acquolina in bocca. – Vi sbagliate: infatti, è venuta a farci visita. L'abbiamo trovata... ehm... molto gustosa. Credo che ora stia riposando nella stanza da letto di mia moglie.

Vorreste vederla?

– Sì, certo! – esclama Nina.

– Vi accontento subito. Bela, conducili dalla signora West.

Brontolando, Bela apre la porta e vi spinge sgarbatamente nel corridoio; ma appena la porta è di nuovo chiusa i suoi modi cambiano.

– Scappate! – mormora, pieno di ansia. – Non avete un istante da perdere. Correte a prendere il quadro! Il conte e la contessa sono vampiri. Vi uccideranno, se non riuscirete a prendere il quadro prima di loro! Questa è la vostra unica speranza e la mia unica possibilità di sfuggire alla schiavitù eterna. Io, intanto, cercherò di distrarre i miei padroni; ma voi fate presto, presto!

Chiedi agli altri che cosa propongono.

— Il professore e mia zia — suggerisce Nina — potrebbero creare un diversivo per allontanare i vampiri. Nel frattempo tu e io potremmo calarci sulla piattaforma e intrufolarci nella stanza in cui è tenuto il quadro. Se loro due riuscissero a tenere occupati i vampiri in altre cose abbastanza a lungo, potremmo prendere il quadro e ritorcere i suoi poteri contro il conte e la contessa.

— Tutto questo mi sembra terribilmente pericoloso — obietta la signora West. — Io direi di aspettare qui fino a mattina. Allora potreste legarmi di nuovo, ma non stretta, mi raccomando, e nascondervi dietro le tende. Quando, all'alba, i vampiri torneranno dentro le loro bare, noi potremo recuperare il quadro.

Il professore se ne sta in disparte, accigliato, senza dire nulla. Evidentemente ha le sue idee, ma preferisce non esprimerle. Quindi, spetta a te decidere il da farsi.

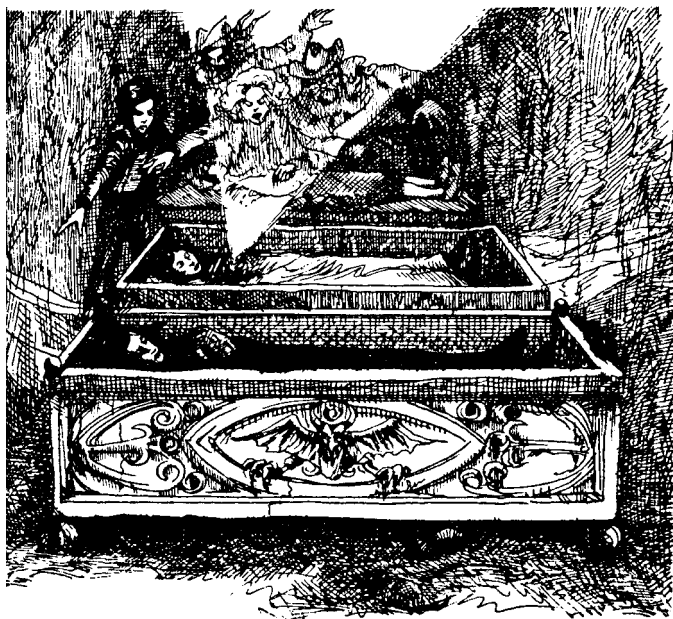
**Se pensi che sia meglio tentare adesso
di impossessarvi del quadro,
continua a pagina 90.**

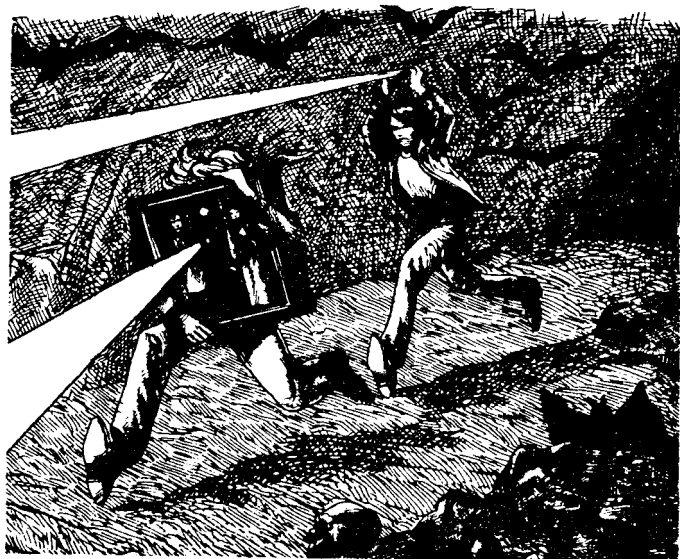
**Se pensi che sia meglio aspettare l'alba,
torna a pagina 38.**

In fila indiana, scendete tutt'e quattro nella cripta. La volta di pietra del soffitto è così bassa che Andrew deve camminare curvo, e il pavimento è uno strato di fango scivoloso.

Continuate a camminare a lungo. State per perdere la speranza, quando trovate i due vampiri addormentati nelle loro bare e la signora West, distesa su una lastra di pietra.

— Oh, no! — Nina tocca sua zia e scoppia in singhiozzi. — Sembra morta!





Il quadro ringhia sordamente. Soltanto ora ti ricordi della Stella di Luluvo. Sollevi il cristallo sopra la tua testa, e la lucentezza della Pietra di Sangue subito si affievolisce: la Stella sta annullando il suo potere! Il quadro ringhia più forte e vedi uscirne un serpente di luce dorata, che afferra i vampiri e in un attimo li fa ardere in una sfera di fuoco.

Più tardi trovate la signora West in una delle cripte: sta seduta su una lastra di pietra e si stropiccia gli occhi come se si fosse appena destata da un incubo. Poco dopo vi raggiungono anche gli zingari e, infine, lo zio Andrew: è arrivato troppo tardi per partecipare all'avventura, ma ha avuto lo stesso le prove che cercava!

F i n e

Nina e la signora West si fanno avanti con riluttanza e cominciano a manovrare il complesso sistema di serrature che protegge il quadro. Il conte e la contessa si chinano su di loro, per seguire ogni mossa.

Intanto, la tua testa sta lavorando freneticamente per mettere a punto un piano di fuga.

Una possibilità sarebbe appiccare il fuoco al vagone. Il salottino è illuminato da candele e lampade a olio. Muovendoti molto in fretta, mentre l'attenzione dei vampiri è concentrata sul quadro, potresti riuscire a rovesciare abbastanza olio da provocare un bel fuoco. Nella confusione che seguirebbe avreste certamente l'opportunità di fuggire.

Un'altra possibilità è strappare a Carmilla la Pietra di Sangue. Una volta ripreso il gioiello, il quadro riacquisterebbe i suoi poteri. Nina è abbastanza vicina alla contessa da riuscire a afferrare la catena d'oro. Se te la lanciasse, potresti gettarla fuori dal finestrino che hai rotto per entrare. Però ti servirà un segnale, una parola convenzionale che solo Nina possa capire e le suggerisca di rubare il gioiello.

La custodia comincia a schiudersi. Devi decidere in tutta fretta!

**Se tenti di appiccare il fuoco,
torna a pagina 14.**

**Se pensi a un messaggio in codice,
continua a pagina 86.**

Nina obietta che, se avete realmente a che fare con dei vampiri, non potete lasciare sua zia nelle loro mani.

– Ma restando qui non possiamo far nulla per tua zia – replica Nanosh. – Non sappiamo come servirci dei poteri del quadro: soltanto Andrew e gli Antichi hanno questa conoscenza.

– Gli Antichi? – ripeti, incuriosito.

– Sono gli spiriti che ci guidano – spiega Nanosh. – Ci parlano attraverso Lyuba, la nostra vecchia saggia. Se porterete il quadro al nostro campo, potremo consultarli con tranquillità. Altrimenti alla prossima stazione potresti cercare di metterti in contatto con tuo zio e chiedergli il suo parere. Quando sapremo come utilizzare il quadro, potremo seguire i vampiri fino al loro castello. Fino ad allora, non possiamo fare altro che sperare che la signora West sia ancora viva.

**Se decidi di tentare di metterti in contatto
con tuo zio, torna a pagina 20.**

**Se decidi di portare il quadro
al campo degli zingari, vai a pagina 58.**

Tu e Nina vi voltate e correte fuori dalla porta posteriore, che dà su una piattaforma panoramica. C'è una scaletta che porta sul tetto. La salite rapidamente, sperando di riuscire a attraversare il treno fino al vagone passeggeri nonostante i violenti scossoni.

Il treno risale lentamente un ripido pendio. La bufera di neve si è trasformata in tempesta e il vento è gelido e sferzante. Afferrandovi a tutti gli appigli che trovate, avanzate un poco correndo, un poco strisciando verso la salvezza. Si aprono delle botole segrete; mani anche si protendono per afferrarvi, ma in un modo o nell'altro riuscite a schivarle. Adesso, nonostante il ruggito del vento, potete sentire dietro di voi i passi pesanti e sicuri dei vampiri.

— Non ce la faremo mai! — gridi a Nina. — La nostra unica possibilità è saltare giù dal treno.

Vi lasciate cadere alla cieca nel buio e atterrate su un soffice manto di neve. Affrontare la tempesta è brutto, ma il treno era peggio, e non ti dispiace affatto sentirlo allontanarsi sferragliando. Per vostra fortuna, il conte ha deciso di desistere dall'inseguimento e in lontananza scorgete una calda luce gialla.

Presto tu e Nina vi trovate nell'accogliente casetta di un boscaiolo. Lui e sua moglie sono molto gentili e vi offrono ospitalità per la notte. Il mattino seguente vi avviate lungo le rotaie, diretti in città, da dove potrai telefonare allo zio Andrew. Forse lui riuscirà a trovare la signora West. Tu puoi soltanto sperarlo.

Oltre il bagagliaio c'è il tender. Tu e Nina avanzate incespicando sul mucchio di carbone, tanto presi dalla fuga da non badare nemmeno alle frustate gelide di vento e neve che spazzano il vagone scoperto. Finalmente raggiungete la cabina del macchinista.

— Ehi! Aiuto! — chiami. — Su questo treno ci sono dei vampiri!

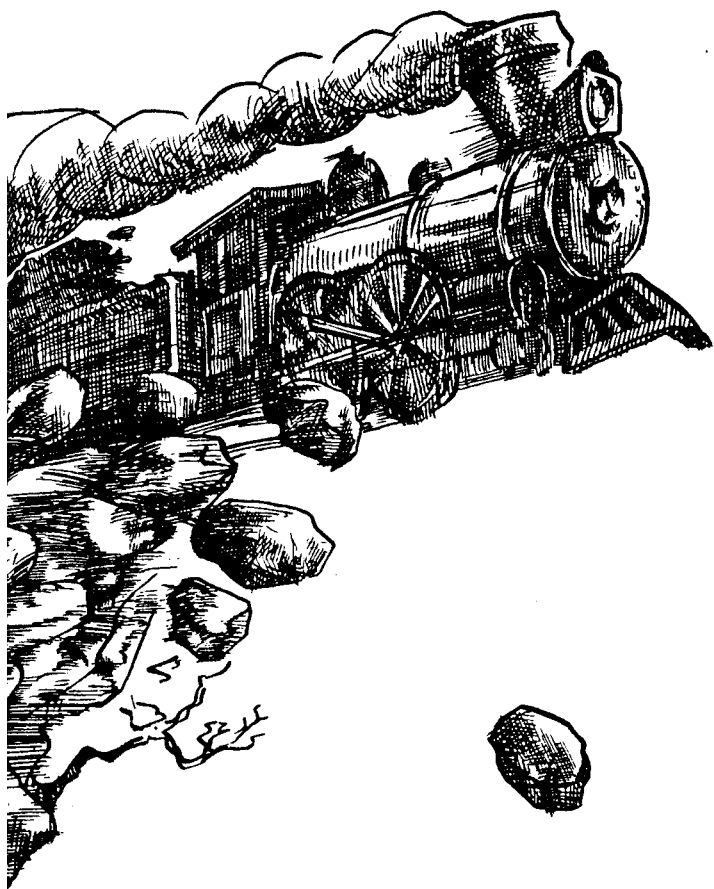
Il conducente non si volta neppure. Guarda dritto davanti a sé, come ipnotizzato, serrando la manetta del vapore con tutt'e due le mani.

Il treno sta arrancando su per una ripida salita. Il fuochista getta furiosamente palate di carbone nella caldaia per aumentare la pressione del vapore, e non vi degna d'uno sguardo.

Quando siete quasi in cima alla salita uno scossone improvviso vi scaraventa a terra e la locomotiva balza in avanti. Ci vuole poco a capire che cosa è successo: i vampiri hanno sganciato il convoglio e, mentre i vagoni ridiscendono lungo la montagna, la locomotiva, libera del loro peso, acquista sempre più velocità.

— Ferma! Ferma! — gridi, cercando di togliere le mani del conducente dalla manetta del vapore.

Ma la sua presa non cede e la locomotiva sfreccia sempre più velocemente lungo i binari. Le rotaie corrono su un cornicione di roccia, sotto il quale si apre una voragine spaventosa. La locomotiva si impenna, quasi volesse decollare, ed ecco che balza via dalle rotaie, disegna un arco nel vuoto e precipita giù... giù... giù...



Accendete un fuoco e preparate un gustoso pasto a base di salsicce, piselli e pane abbrustolito. Dopo mangiato ti offri di montare il primo turno di guardia, mentre gli altri dormono. Non ti preoccupa restare sveglio: a questo punto ti sembra più sicuro tenere gli occhi aperti.

Verso le undici senti uno scricchiolio di passi sulla ghiaia e un rumoroso ansimare. Impugni la torcia elettrica e avanzi furtivamente verso i rumori. Quando ti sembra di esserti avvicinato abbastanza, accendi la torcia di colpo e il fascio di luce scorre oltre un mucchio di pietrisco, illuminando in pieno un uomo piccolo, curvo e deforme.

Per un attimo restate immobili a fissarvi, poi l'uomo scappa via e scompare oltre una curva. Se lo inseguissi, potresti trovare un altro modo per entrare nel castello, ma potresti anche cadere in una trappola.

**Se rientri all'accampamento,
torna a pagina 3.**

**Se corri dietro all'ometto,
passa a pagina 48.**

CRAC!

Spalanchi gli occhi e ti ritrovi nel tuo scompartimento del treno. Che cosa sta succedendo? Forse stavi soltanto sognando?

Nina è raggomitolata sul sedile accanto a te e dorme profondamente. Davanti a lei c'è la signora West, anche lei addormentata. Sul pavimento c'è la custodia di legno che protegge il quadro che Nina sta portando a tuo zio. Cosa? Il quadro... il quadro che...? Come è arrivato qui? E tu stesso come sei arrivato qui?

Guardi la signora West. Sì, il gioiello è sempre al suo collo. E perché non avrebbe dovuto esserci? Eppure, quel gioiello rosso ti disturba: non sapresti dire perché, ma senti che ha un qualcosa di maligno.

Poi ricordi l'incredibile vento e i vampiri che volavano dietro a te e Nina. Eravate davvero lì? E i vampiri saranno ancora lì? O è possibile che il quadro li abbia intrappolati nello spazio burrascoso e abbia riportato te e Nina nel vostro mondo? Speri davvero che sia così!

Nina e sua zia si svegliano. Restate a lungo a guardarvi senza parlare. Ognuno di voi evita di porre le domande che ha in mente. Meglio non parlarne... meglio dimenticare... meglio credere che non sia stato altro che un sogno.

F i n e

Trovato! Baserai il tuo messaggio sulla Pantera Rosa, il famoso film in cui l'ispettore Clouseau insegue un favoloso diamante rosa che viene continuamente rubato.

Mentre Nina e sua zia aprono la custodia, i vampiri si avvicinano di più, frementi di impazienza. I loro sguardi sono incollati alle mani di Nina, che solleva il quadro e lo poggia contro la parete. Raffigura Zoltan e Carmilla; ma il loro ritratto è stato dipinto secoli fa! I vampiri fanno un passo indietro per ammirarlo.

Tu cominci a fischiare in sordina il motivo musicale della Pantera Rosa, mentre indietreggi piano piano verso il finestrino rotto.

– Cos'è questo seccante motivetto, mortale?
– Carmilla si gira a guardarti.

– Oh, niente – ti senti gelare il sangue nelle vene, però riesci a fingerti noncurante – è un brano tratto da un film su un comico ispettore di polizia che insegue... ehm... il ladro di un gioiello.

– La vostra musica è spregevole – sentenza la contessa, tornando a ammirare il quadro.

– Non volevo disturbarvi – ti scusi. – Stavo soltanto cercando di tirarmi un po' su il morale. Tu, Nina, ricordi la Pantera Rosa, non è vero?

Lei ti fissa aggrottando la fronte. Oh, no! Non ha compreso il tuo messaggio segreto!

Dapprima la scalata è facile: il muro è pieno di larghe crepe e sporgenze. Ma più sali, più l'impresa si fa difficile e rischiosa. Le sporgenze di roccia non reggono il tuo peso e la pietra ti si sgretola fra le mani; però continui a issarti sempre più in alto.

Sei quasi al termine della scalata. La tua mano raggiunge l'orlo del muro... e qualcosa la morde! L'intero braccio sembra andare in fiamme, tanto ti brucia. Subito dopo senti un altro morso, poi un altro. Ognuno acuisce il dolore e non sei affatto sicuro di poter mantenere la presa.

Con grande sforzo sollevi la testa fino alla sommità del muro e vedi mostruosi ragni neri e pelosi, a migliaia, che vengono tutti verso di te.

Lasci andare la presa. Per te questa è la...

f i n e !

La signora West pesta a terra anche l'altro piede ed è visibilmente soddisfatta del risultato:

– Bene! Il sangue sta ricominciando a circolare, anche se devo ritenermi fortunata di avere ancora sangue. Ho appena avuto una esperienza sgradevolissima, che in futuro mi guarderò bene dal ripetere! Comunque, sono molto felice di vedervi. A proposito – si rivolge al professore – lei chi è?

– Emile Hartz – si presenta lui – investigatore dell'inesplicabile.

– Zio Andrew gli ha chiesto di unirsi alla spedizione – aggiungi.

– Vuoi dire alla caccia all'oca selvatica! – sogghigna il professore, beffardo.

– Lei ha voglia di scherzare! – insorge la zia di Nina. – Allora mi stia bene a sentire: ci sono due vampiri su questo stesso treno! Mi hanno catturata nel bagagliaio e portata qui; e, dopo avermi ben legata, hanno avuto la sfacciataggine di presentarsi e di vantarsi delle loro malvagità! Si può immaginare qualcosa di simile?

– Sinceramente no, signora – replica Hartz.

La signora West lo ignora e prosegue:

– I vampiri sono il conte Zoltan e la contessa Carmilla. Durante il giorno lei dorme qui – indica la bara. – Viaggiano in questa carrozza di città in città, fermandosi in ogni posto fino a quando non hanno fatto il pieno di sangue, poi ripartono, prima che i cittadini si rendano conto di ciò che è successo.

Nina e il professor Hartz ti seguono giù per la scaletta della piattaforma panoramica. Avevi ragione: c'è davvero una porta che immette nel vagone. Da un finestrino laterale sbirciate in un salottino elegante ma antiquato. Notate subito la custodia del quadro, nelle mani di un uomo e una donna in abito da sera. Lui è quello che avete inseguito sul tetto del treno; lei porta il gioiello della signora West. Entrambi vi fissano con un sorriso tanto freddo da far gelare l'idrogeno.

L'uomo attraversa la stanza e apre la porta:

– Possiamo venire anche noi sul nostro balcone? – dice, con voce tagliente. – Spero che voi poveri mortali non siate stati messi a troppo dura prova dalla passeggiata sul tetto. Ma lasciate che mi presenti: sono il conte Zoltan e questa è mia moglie, Carmilla.

– Sono certa – dice lei – che queste persone vorranno vedere la signora West.

– Certo, perché no? – annuisce lui, poi si guarda intorno come cercando qualcuno: – Bella, dove ti sei cacciato, brutto mostricciattolo?

– L'ultima volta che l'ho visto – lo informa Carmilla – era nel suo armadio e faceva arrostitire tarme su una candela.

– Arrostando tarme? – allibisce Hartz.

– Non vorrà che le mangi crude – replica Carmilla, con voce stupita.

In quel momento entra nel salottino l'uomo più brutto che tu abbia mai visto.

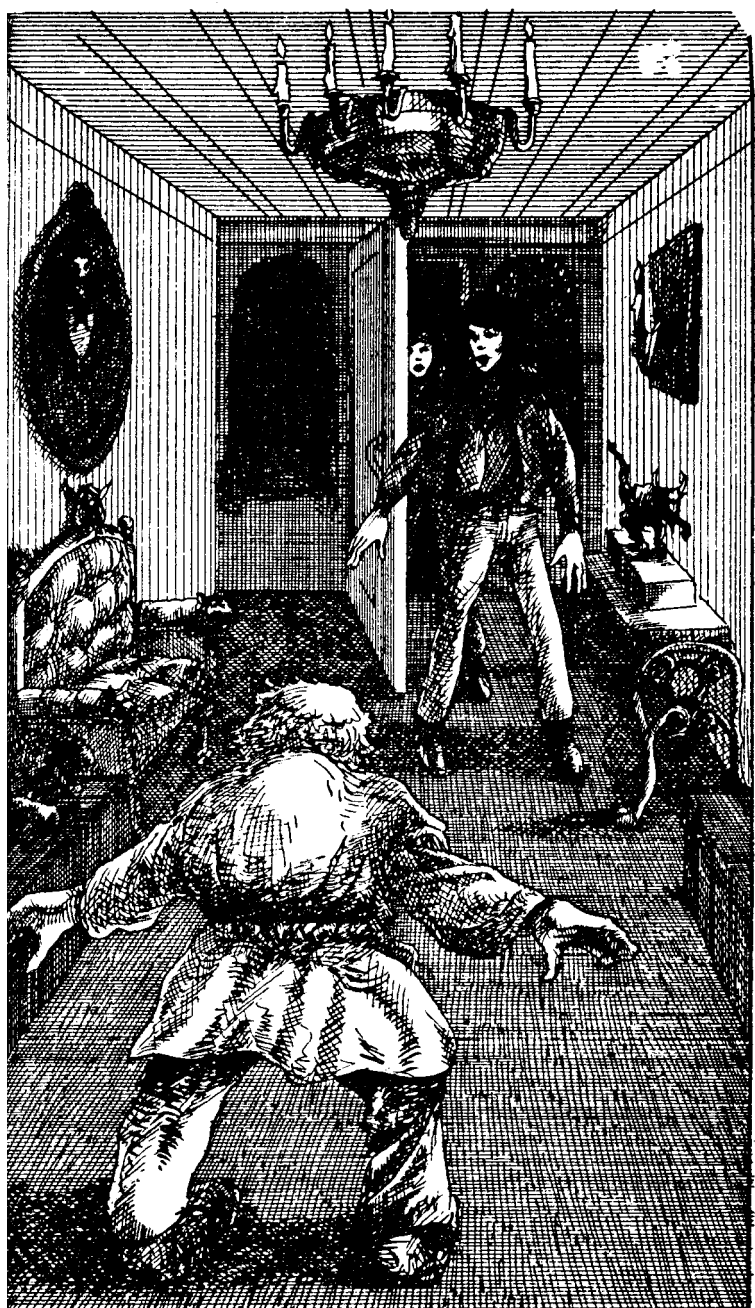
Chiedi a Hartz se è disposto a aiutarvi a attuare il piano di Nina, giacché sei convinto che non convenga aspettare fino al mattino. Il professore accetta di buon grado, anche se secondo lui avete a che fare non con dei vampiri, ma con dei comuni rapitori.

— Busserò alla loro porta, presentandomi come un ispettore di polizia — escogita un piano — e griderò di sapere che la signora West è tenuta prigioniera nel loro vagone.

Di conseguenza, mentre il professore si apposta tra il vagone passeggeri e quello privato del conte Zoltan, tu e Nina vi arrampicate sul tetto e raggiungete il retro del treno, da dove scendete nella piattaforma panoramica. Finora nessuno vi ha visti.

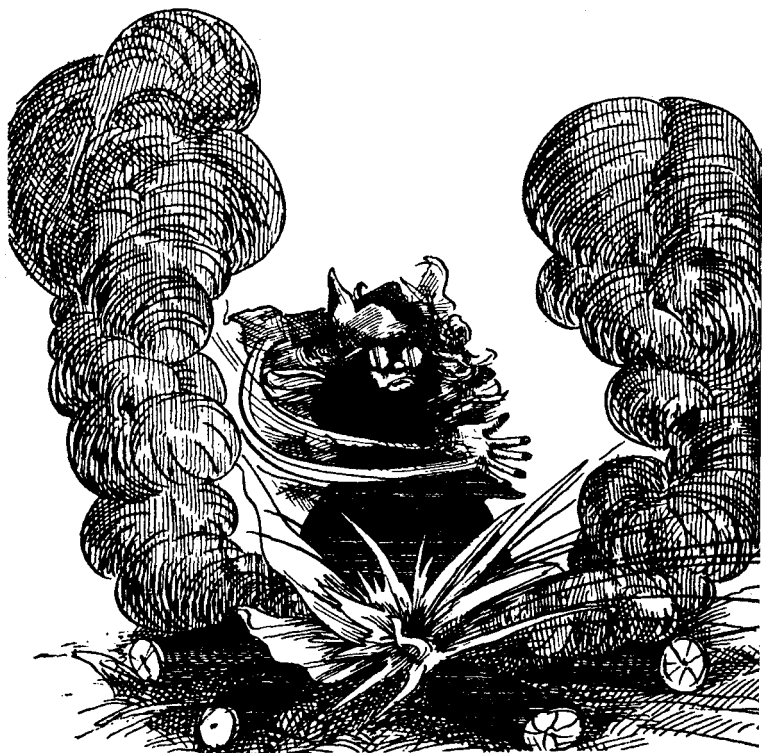
Spiando dal buco della serratura, vedi un salotto elegante ma antiquato, illuminato da candele e lampade a olio. La custodia che contiene il quadro è posata contro la parete di fondo e su un tavolo vicino vedi la Pietra di Sangue. Nel salottino non c'è nessuno: la manovra diversiva del professore ha funzionato.

La porta è chiusa a chiave. Senza alcuna incertezza, rompi il vetro del finestrino accanto alla porta e allunghi la mano attraverso il foro, fino alla serratura, che così puoi aprire facilmente. Ma, mentre tu e Nina entrate in punta di piedi nel salottino, dall'altra parte entra un ometto piccolo e repugnante che, vedendovi, si ferma di colpo. Fra un attimo darà l'allarme!



Lyuba getta in mezzo alle fiamme il sasso verde smeraldo. Udite un boato e dal fuoco si alzano alte colonne di fumo verdastro, che nascondono la zingara ai vostri occhi. Quando finalmente il fumo si dirada, vedete che ora la vecchia ha in mano un cristallo di foggia insolita, largo sette o otto centimetri.

— La pietra ha parlato — annuncia gravemente. — Ti metterai a capo di coloro che combatteranno i vampiri. Ciò comporterà grossi peri-



coli, dato che ora la contessa Carmilla possiede il gioiello che ha preso alla signora West, la Pietra di Sangue, che neutralizza i poteri del quadro rendendo lei e Zoltan praticamente invulnerabili. Però gli Antichi non ti invieranno indifeso contro Zoltan e Carmilla. Ti hanno mandato questo cristallo, chiamato Stella di Luluvo. Luluvo fu il nostro più grande re, un acerrimo nemico dei vampiri. Pregheremo affinché la sua stella ti protegga dalla luce di sangue del gioiello e permetta al quadro di sovrappaffare i vampiri.

Il mattino seguente tu, Nina, Nanosh e parecchi altri zingari partite a cavallo per la tana dei vampiri. Verso sera, quando il castello è ormai in vista, Nanosh ti chiama e ti mostra un'alta guglia rocciosa:

– Quel pinnacolo è lo "Spillo degli Zingari" – ti dice. – Potremmo aspettare lassù che il quadro attiri i vampiri: adesso che hanno la Pietra di Sangue, è possibile che si sentano talmente sicuri di sé da cercare di attaccarci nel nostro stesso terreno. Però, se la signora West è ancora viva, sarebbe meglio irrompere subito nel castello. Ambedue i piani comportano gravissimi rischi; ma il capo sei tu e quindi spetta a te decidere.

**Se vai subito al castello dei vampiri,
torna a pagina 28.**

**Se aspetti in cima allo Spillo degli Zingari,
prosegui a pagina 107.**

Secondo te la cosa più urgente è portare Nina a farsi medicare la gamba ferita.

– Ho nella bisaccia delle bende e dell'acqua ossigenata – lei rifiuta decisamente.

Per fortuna il cavallo di Nina non è andato lontano. Prendi dalla sacca quanto occorre per la medicazione, poi rincorrete Andrew e Nanosh, che riuscite a raggiungere prima di sera.

Il mattino dopo risalite a cavallo di buon'ora, diretti al rifugio dei vampiri. Il castello è in rovina, a eccezione di un'alta torre.

– Se conosco i vampiri – dice Andrew – quella torre non è ciò che sembra. Nascoste sotto le rovine ci saranno gallerie e dozzine di stanze, e da qualche parte ci sarà anche una cripta, in cui i vampiri dormono durante il giorno.

– Il cancello è aperto! – esclama Nanosh.

– Entriamo – decide tuo zio.

Oltre il cancello trovate un cortile, in fondo al quale c'è una larga scalinata di pietra che sale a spirale fino a una porta della torre. Ai piedi della scala c'è un'altra porta e Andrew pensa che conduca nella cripta.

– Io e Nanosh – riflette tuo zio – dobbiamo scendere nella cripta, portando il quadro, per tentare di distruggere i vampiri; ma tu e Nina potete andare nella torre a cercare sua zia.

**Se segui il suggerimento di tuo zio,
passa a pagina 60.**

**Se vuoi andare anche tu con Andrew e Nanosh,
prosegui a pagina 77.**

Dietro il nanerottolo appare un uomo alto e elegante, in abito da sera. Spinge il mostriciattolo da parte e si inchina con molto garbo.

– Entrate, prego – vi invita. – Sono il conte Zoltan. Perdonate la scortesias di Bela, il mio servitore: si direbbe che tutto ciò che faccio per renderlo meno rozzo non serva a nulla!

La carrozza del conte è lussuosa, tutta lucido legno, ma anche molto antiquata. Il conte vi guida lungo un corridoio fino a un salottino illuminato da candele e lampade a olio.

– La mia moglie adorata, Carmilla – vi presenta una donna bellissima distesa sul sofà: è talmente immobile che prima non l'avevate notata. – Bela, porta agli ospiti dei rinfreschi.

Nina fa per chiedere notizie di sua zia, ma il conte la previene:

– Parleremo di tutto fra un momento. Prima consentiteci di offrirvi qualcosa.

Bela torna spingendo un carrello carico di coppe di canditi, vassoi di biscotti, dolci e pasticcini, caraffe di macedonia di frutta e cioccolata calda. Tutto sembra delizioso. Di colpo ti rendi conto che non mangi da parecchie ore e, anche se sei ansioso e impaziente di trovare la signora West, ti viene l'acquolina in bocca.

– Prego, prendete ciò che volete – vi invita la contessa, soavemente; ma nei suoi occhi noti uno sguardo strano.

Se accetti l'invito, torna a pagina 55.

Se rifiuti, vai a pagina 75.

Dopo un poco un mostriciattolo gobbo e deforme socchiude la porta.

– Sono il professor Hartz – si presenta il tuo accompagnatore. – Stiamo cercando una signora anziana, di nome West. Forse l'avete vista?

– Io mi chiamo Bela – risponde il nanerottolo, aprendo un po' più la porta. – Entrate.

La carrozza di Zoltan deve essere piuttosto vecchia, ma è ben tenuta. Le pareti di legno laccato sono lucide, gli infissi di ottone scintillano e c'è anche un bel calduccio.

Bela vi guida lungo un corridoio, oltrepassa tre porte e davanti alla quarta si ferma e vi fa entrare in un salottino illuminato da candele e lampade a olio. In un angolo noti una scatola di legno intagliato. Lo sguardo di Nina conferma il tuo sospetto: è la custodia del quadro.

Un uomo attraente e una bellissima donna stanno seduti vicini sul sofà. Al collo della donna brilla il gioiello della signora West.

– Buonasera – vi saluta l'uomo, alzandosi.
– Sono il conte Zoltan e questa è la mia incantevole moglie, Carmilla.

Voi tre vi presentate e il professore spiega il motivo della vostra visita.

– Certo che la signora West è stata qui! – esclama il conte. – Intrattenerci un poco con lei è stato un vero piacere.

– Possiamo vederla?

– Certo. Bela – il conte alza il braccio in un gesto imperioso – portaci qui la signora.

Zoltan si slancia verso il fondo del treno, con la signora West gettata intorno alle spalle come una stola di pelliccia. Entrando nella sua carrozza privata, si gira e alza un braccio:

— Folli! — grida. — Inseguire me, il conte Zoltan!

L'oscurità scende su di voi e avvertite un tanfo soffocante. Ti chiedi dove ti trovi, mentre ti senti scivolare come in un sogno.

Poi ti svegli di colpo. Sei in una strana camera dal soffitto a volte, di pietra. Ti guardi intorno e vedi accanto a te Nina e anche sua zia e Phaino; ma come sono cambiati! I loro occhi brillano come rubini. Le loro unghie sono lunghe e affilate come pugnali, i loro denti sottili e appuntiti come zanne.

Ti guardi le mani. Le tue unghie sono come le loro, e i denti...

— Ho sete — annuncia la signora West. — Vado a bere.

Si alza e si incammina verso un'antica gradinata di pietra.

— Anch'io ho sete — dice Nina.

Si alza e segue sua zia. Poi anche tu e Phaino correte su per le scale. Uscite in fila dal castello e avanzate nella notte. Da qualche parte, nella valle sottostante o forse in quella successiva, troverete degli esseri viventi, grazie ai quali potrete soddisfare la vostra sete notturna.

F i n e



Senti un forte battito d'ali e un attimo dopo appaiono due giganteschi pipistrelli. Si posano sul pavimento e si trasformano in un uomo e una donna in abito da sera e mantello. L'uomo afferra la signora West e se la getta sulle spalle come un sacco. Lei strilla e scalcia, ma lui la ignora.

— Vi prego di scusare la mia mancanza di buone maniere — dice. — Di solito evitiamo di apparire così inaspettati; però questa signora tiene nascosto qualcosa che ci appartiene, la Pietra di Sangue, e devo convincerla a rendercela.

Fa per andarsene, ma poi si gira a guardarvi:

— Dimenticavo: io sono il conte Zoltan e lei è mia moglie, la contessa Carmilla.

Mentre Zoltan si allontana portando via la signora West, Carmilla resta indietro, con il viso tanto distorto dalla rabbia da sembrare un nido di serpenti.

— La Pietra di Sangue! — urla. — Dov'è? Dove l'ha nascosta la vecchia? Devo averla, subito!

L'improvviso e inspiegabile cambiamento di situazione ti angoscia e ti spaventa.

– Che succede? – gridi. – Cos'è questa roba?

– Noi la chiamiamo "nebbia del vampiro" – dice Nanosh. – Appare all'improvviso e la gente ci si può perdere dentro per giorni interi. Temo che non potremo trovare Nina.

Tenendovi uniti cercate di tornare sui vostri passi, ma la nebbia è così fitta che riuscite a stento a scorgere la testa dei vostri cavalli. Quando chiamate la ragazza, la nebbia sembra inghiottire le vostre voci. Continuate a cercare, ma di Nina non c'è traccia. Alla fine zio Andrew ordina di fermarsi.

– Non credo che riusciremo a trovare Nina adesso – dice – e, se non staremo attenti, ci perderemo anche noi, mentre è di importanza vitale portare il quadro al castello dei vampiri. Riprenderemo le ricerche quando la nebbia si sarà alzata.

– Ma... e i lupi? – obietti.

– In questa nebbia, basta che Nina abbia avuto l'accortezza di salire su un albero – ti rassicura Nanosh – perché possa salvarsi.

– Se vuoi restare qui e continuare a cercare la tua amica – ti dice tuo zio – non potrò rimproverarti; ma se vuoi venire con noi, non abbiamo un solo minuto da perdere.

**Se resti e continui a cercare Nina,
torna a pagina 49.**

Se vai con gli altri, passa a pagina 63.

L'uomo è piccolo e massiccio e la sua faccia gonfia ha un'espressione spaventata. Il conte gli sferra un calcio violento, ma lui lo schiva prontamente. Per quanto tozzo e deforme, è agilissimo!

— Bela, porta qui la signora West — gli ordina Zoltan.

Poco dopo Bela ritorna con la zia di Nina. La donna sembra piuttosto confusa, ma altrimenti pare che stia bene.

— La ringrazio ancora, cara signora — Zoltan le prende una mano tra le sue — per il quadro e il gioiello, la favolosa Pietra di Sangue.

— Ah, sì, è stata di una gentilezza squisita a farcene omaggio — aggiunge Carmilla, con un sorriso radioso. — Noi adoriamo la Pietra di Sangue... anzi, non possiamo vivere senza di essa!

— Ma ora dobbiamo dirci addio — conclude il conte. — Non abbiamo più bisogno di voi.

Prima che tu possa rendertene conto il pavimento ti scivola via sotto i piedi e tu, Nina, la signora West e il professore vi ritrovate distesi sulla schiena, nella neve che ricopre le rotaie. Guardando verso il treno che si allontana, vedi Zoltan e Carmilla che vi salutano dalla piattaforma.

Così, adesso siete spersi fra le montagne in mezzo alla tormenta, ma almeno siete vivi e lontani dai vampiri; e forse tuo zio riuscirà a escogitare un nuovo piano per sconfiggere il conte e sua moglie.



Domandi a Nina che cosa vi conviene fare.

– Il quadro è in salvo? – si informa sua zia.

– No, lo hanno preso, e anche il gioiello.

– Questo complica molto le cose – mormora la signora West, contrariata. – Poco prima che mi catturassero avevo nascosto il gioiello nel bagagliaio. Non lo avrebbero mai trovato, ma mi hanno torturata e sono stata costretta a dire dove lo avevo lasciato. Però speravo che non sarebbero riusciti a trovare il quadro!

– Ma perché volevano il quadro e il gioiello?

– A quanto ho capito, avevano bisogno del gioiello, la Pietra di Sangue – spiega la donna.

– Il quadro per loro potrebbe essere pericolosissimo, ma avendolo nelle loro mani e tanto più avendo la Pietra di Sangue per neutralizzare i suoi poteri, non corrono più alcun rischio.

– Dunque, lo zio Andrew aveva ragione – osservi. – Il quadro e il gioiello hanno davvero poteri straordinari.

– Certo – conferma la signora West – e dobbiamo recuperarli a tutti i costi, altrimenti i vampiri saranno invulnerabili.

Stupore e incredulità ti fanno stringere istintivamente il braccio della tua compagna, quasi per accertarti che tutto è vero; ma anche Nina è sconcertata quanto te.

– Non è possibile! – mormora. – Non avrei mai creduto di trovare la mia stanza qui sotto!

– La tua stanza? – ribatti. – Ma questa è la mia camera!

A un tratto, entrano dalla porta lo zio Andrew e la signora West.

– Salve, miei cari – dicono insieme.

Il quadro ringhia sordamente, si libera dalle braccia di Nina e si avventa contro di loro.

– Non sono i nostri zii! – gridi.

Nina si slancia dietro al quadro e, mentre tu corri a aiutarla, i falsi zio Andrew e signora West si trasformano in due pipistrelli e corrono via lungo il tunnel, che è riapparso di colpo. Nina afferra il quadro, ma non riesce a trattenerlo e viene trascinata all'inseguimento dei pipistrelli.

« Seguili! Seguili! » grida una voce dentro di te. « Quei pipistrelli sono vampiri e devono essere distrutti! »

Così corri lungo il tunnel, inseguendo Nina che insegue i vampiri. Il quadro vi illumina la via. Alla fine vi trovate in un'ampia caverna in cui pullulano i pipistrelli, ma solo due hanno occhi come braci e solo uno ha al collo la Pietra di Sangue, che brilla come gli occhi dei vampiri, facendoti rabbrivire.

Phaino preme l'interruttore principale e immediatamente i laser lanciano fasci di luci rosse, verdi e blu, molto brillanti.

Carmilla sogghigna. Mano nella mano, lei e Zoltan si mettono esattamente nel centro della trappola per vampiri. I fasci di luce, tanto intensi da sembrare addirittura solidi, sembrano formare una gabbia intorno ai due.

– Avete visto? – grida Phaino, trionfalmente. – Funziona! Potete vederli negli specchi. Per la prima volta nella storia, l'immagine di un vampiro viene riflessa in uno specchio!

Proprio così... ma poi risuonano le risate agghiaccianti, mortali, di Zoltan e Carmilla:

– Come è carino! – esclama la contessa.

– Sì, amore mio – rincara il conte – sono davvero felice che tu mi abbia invitato a venire con te.

Gli piace! La trappola per vampiri gli piace!

Zoltan si inchina cavallerescamente a Carmilla, poi i due si slanciano in un tango fra i raggi colorati dei laser.

– Funziona, eh? – gridi a Phaino, poi cominci a indietreggiare dalla trappola: forse tu e Nina siete ancora in tempo a scappare.

– Aspetta! – dice Phaino. – Funzionerà, te lo prometto! Basterà aumentare la potenza!

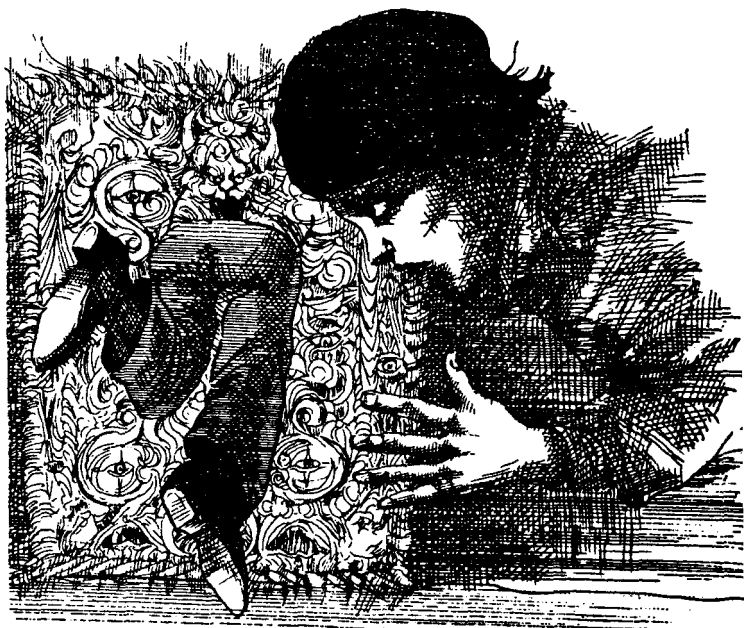
Il mago gira una manopola nera...

Se rimani, torna a pagina 22.

Se tenti di fuggire, vai a pagina 24.

Tu e Nina indietreggiate furtivamente fino alla scatola dagli strani intarsi. Un misterioso, pulsante alone di luce circonda la custodia, che sembra brillare di luce propria, e il legno non sembra più solido e reale. Infatti, quando Nina allunga un braccio verso la custodia, la sua mano vi passa attraverso, come se fosse una finestra aperta. La ragazza ritrae la mano e ti guarda incredula.

– Non ci crederai – ti dice qualche istante dopo – ma la custodia mi ha detto di aver usato i suoi poteri per diventare un passaggio per



un altro spazio, e vuole che lo attraversiamo.

Stai per rispondere che non ci tieni affatto, ma ti accorgi che i vampiri hanno smesso di ballare e Zoltan ti fissa con lo sguardo avido e trionfante di un gatto che sta per balzare su un passerotto. Poi i due vampiri si trasformano ancora una volta in pipistrelli e si lanciano verso di voi.

— Ma sì! — dici a Nina, avvicinandoti alla risplendente custodia. — Che cosa abbiamo da perdere?

Improvvisamente si abbatte su di te un vento furioso, più violento del peggior uragano. Solleva te e Nina e vi scaraventa attraverso il passaggio in un vuoto buio, pauroso. Hai l'impressione di precipitare, ma non puoi esserne certo, perché non vedi assolutamente nulla, né puoi sentire altro che il ruggito del vento che ti trascina con sé, e la pressione di una mano che stringe la tua. Speri proprio che sia la mano di Nina.

Dopo un poco lo spazio intorno a te comincia a rischiararsi e ora puoi vedere, con tuo grande sollievo, che è veramente Nina a tenerti per mano. Ma poi il cuore ti balza in gola: poco lontano ci sono due grandi pipistrelli — Zoltan e Carmilla — che stanno per raggiungervi!

Sono sempre più vicini. I loro lunghi canini acuminati scintillano. Le loro labbra rosse sono umide e frementi. I loro artigli si protendono verso di voi...

Vi arrampicate sulla sommità dello Spillo e osservate il sole tramontare dietro il castello diroccato del conte Zoltan. Poi gli zingari preparano un grande falò, mentre Nina toglie il quadro dalla custodia e tu prendi dalla tua sacca la Stella di Luluvo. Nanosh sistema il quadro in modo che fronteggi il castello ma venga illuminato in pieno dal fuoco; poi con il suo pugnale disegna un cerchio nel terriccio tra il quadro e il fuoco. Vi prendete tutti per mano e formate un grande cerchio intorno al falò.

– Adesso siamo pronti a riceverli – dice Nanosh, deciso. – Ma ricordate: il fuoco non dovrà mai spegnersi, o per noi sarà la fine.

Udite i lupi ululare. Sopra di voi volteggiano stormi di pipistrelli, che scendono fino a pochi centimetri dalle vostre teste, ma senza attaccarvi. Poi cade una fitta pioggia insistente che minaccia il fuoco; ma tu e gli zingari aggiungete legna freneticamente e le fiamme non calano neppure per un istante.

– Tutti in piedi! – grida Nanosh a mezzanotte in punto.

Cominciate a danzare in cerchio intorno al fuoco, cantando a pieni polmoni. I lupi ululano di nuovo e un attimo dopo vedi volteggiare sopra di voi due mostruosi pipistrelli. I vampiri! Roteano intorno al fuoco e al collo di uno scorgi la Pietra di Sangue, il cui terribile bagliore cala su di voi come un pesante sudario, risucchiando ogni vostra energia.

Tu e Nina correte lungo il treno. Quando raggiungete il bagagliaio udite un rumore di passi dietro di voi, ma non osate voltarvi a guardare.

Una volta entrati nel vagone, una forza misteriosa solleva Nina da terra e la porta fino a una custodia di legno intarsiata riccamente. Le sue mani volano sugli intagli, aprendo invisibili serrature. In pochi secondi la scatola è aperta e la ragazza estrae il quadro dalla custodia.

Nello stesso istante la porta si spalanca e irrompono nel bagagliaio Zoltan e Carmilla. Vedendo il quadro, lanciano un terribile gemito di dolore:

— Troppo tardi! Siamo perduti!

Dal quadro scoccano lingue di fuoco che avvolgono i vampiri. I loro corpi si accartocciano come carta al fuoco e in un attimo di Zoltan e Carmilla non rimane altro che cenere.

Tu e Nina restate a guardarvi l'un l'altra, senza parole. Ciò che avete appena visto è troppo incredibile per riuscire a parlare, ma sai che avrai parecchie cose da raccontare, quando vedrai lo zio Andrew.

F i n e

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

- 1 SOPRAVVIVERE IN MARE**
- 2 LA CAVERNA DEL TEMPO**
- 3 NOME IN CODICE: GIONA**
- 4 OLTRE LO SPAZIO**
- 5 IN PALLONE SUL SAHARA**
- 6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK**
- 7 CHI HA UCCISO
HARLOWE TROMBEY?**
- 8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR**
- 9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI**
- 10 IL CASTELLO PROIBITO**
- 11 LA CASA DEL PERICOLO**
- 12 DENTRO L'UFO 54-40**
- 13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI**
- 14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE**
- 15 VAMPIRO EXPRESS**
- 16 IPERSPAZIO**

volumi in edicola dal 31 luglio

- 17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA**
- 18 LA TANA DEL DRAGO**
- 19 UNA SPIA PER GEORGE WASHINGTON**
- 20 PATTUGLIA SPAZIALE**



SEI NEL CUORE DEL PAESE DEI VAMPIRI...
E NON HAI MODO DI TORNARE INDIETRO!

Ti trovi in Romania, impegnato in una caccia ai vampiri con lo zio Andrew e Nina, una tua amica. State cavalcando verso un misterioso castello, quando vi avvolge una fitta nebbia. A un tratto vi trovate circondati dai lupi! Tuo zio corre avanti, ma Nina viene disarcionata dal suo cavallo e scompare nella nebbia. Che cosa devi fare?

Se decidi di fermarti a cercare Nina, continua a pagina 49. **Se invece decidi di proseguire con tuo zio**, continua a pagina 63. Ma stai attento! Potresti essere attaccato dai vampiri, oppure trovare il gioiello magico che li distruggerà per sempre.

Ciò che accadrà e come andrà a finire la storia dipende unicamente dalle scelte che farai di volta in volta. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere, finché costruirai non una, ma ventuno emozionanti avventure diverse!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

N. 15 - 15 giugno 1987

Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10. 1986

Direttore responsabile Margherita Forestan

Lire 2900
(●●●)

ISBN 88-04-30575-4



9 788804 305750